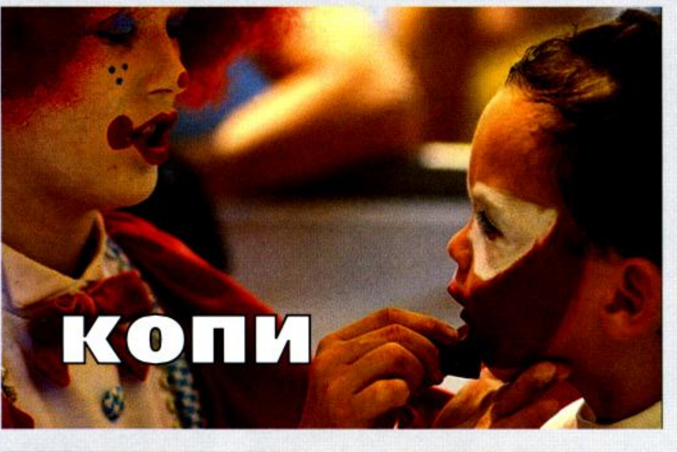


11 новых продуктов в рубрике «На первый взгляд»
ДОМАШНИЙ
ПК
ВЕСЕННИЙ ВЫБРОС АДРЕНАЛИНА:
НОВАЯ ВОЛНА 3D-ACTION
GAMEBOY –
ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВСЕГДА С ТОБОЙ
Web-магазины: реальные покупки в виртуальных супермаркетах
Internet для туриста: турагентства, карты, музеи
Цифровая мода Лето-2000:
фотокамеры, плейеры мини-дисков и MP3
КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET
4 820020 080013

Как?..

с минимальными затратами получить максимальный результат







ЦВЕТНОЙ

КОПИРОВАЛЬНЫЙ АППАРАТ

ПРИНТЕР

СКАНЕР

XEROX
WORKCENTRE™ XK 35c





DIGITAL
THE DOCUMENT COMPANY
XEROX

Киев: ИНСИТ (044) 227-60-80, 244-40-90; Компания "ЛДС" (044) 234-10-47, 234-23-18; Мастер-8 (044) 241-84-00, 241-84-01; ООО "ДПС" (044) 516-40-22, 516-40- ЮМИКС (044) 220-97-83, 227-65-63; ООО "Инфо Лтд." (044) 235-81-10, 235-78-79; ООО "Нафком" (044) 224-15-91; АРИАДНА (044) 227-11-79, 246-65-27, 246-65- БВКТ (044) 276-40-44, 276-52-89; ВАЛДЕКС (044) 269-04-38; ЕПОС (044) 462-52-68; ЗАО "В. М." (044) 290-09-10; ТОВ "Ланжерон" (044) 253-88-89, 253-87- Днепропетровск: Спайк (056) 34-05-06, 34-06-07, 778-63-02; БЮРО М (056) 778-02-32, 778-64-40, 778-31-71; Донецк: ОРГТЕХ (062(2)) 99-83-12, 99-84- 63-41-39; Львов: Техника для бизнеса (0322) 74-03-00; Николаев: Дикий Сад (0512) 47-05-55, 50-03-14; Одесса: СП "ПЕТРЕКС" (0482) 22-30-28, 21-93- Магазин "Н-Бис" (0482) 28-70-70; Частное предприятие "Офсетик-сервис" (0482) 26-27-90; Полтава: Промэлектроника (05322) 7-32-67; Ровно: Форте (0362) 22-67-64, 23-61-24, 23-71-03; Симферополь: Фирма ТУБИ (0652) 51-88-88; Сумы: ЧФ "ХардСервис" (0542) 211-503, 211-504, 210-422; Харьк Компания "МКС" (0572) 149-521;НПП "Инфотех-сервис" (0572) 43-35-17, 14-24-50; СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА (0572) 12-17-17.



Сегодня уже нельзя, как десять лет назад, сказать, что Украина является отсталой в отношении информационных технологий. Если в 1990 г. количество персональных компьютеров в Украине вряд ли превышало несколько тысяч, да и были это в основном устаревшие модели, снятые с производства на Западе, то сейчас парк домашних ПК в нашей стране сопоставим по размеру с парком офисных компьютеров, причем в большинстве своем это современные машины. То есть если количество компьютеров в Украине на текущий момент оценивается в 700–900 тыс. штук, то, по нашему мнению, по крайней мере, треть из них находится в домашнем пользовании. Впечатляют и темпы развития UAnet.

Отрадно, что сегодня передовые технологии становятся доступными нам практически сразу после того, как они появляются на Западе. Новейшие чипы, последние версии операционных систем, офисных продуктов, сред разработки и т. д. попадают в Украину одновременно с их презентациями у себя «на родине». За примерами далеко ходить не надо: три продукта, рассмотренных нами в рубрике «На первый взгляд», в предыдущем номере «проживали» в разделе «Служба новостей».

Но, несмотря на это, для потребителей не все так хорошо, как хотелось бы. Зачастую случается, что многие современные устройства, предназначенные именно для домашнего использования, завозятся в Украину буквально в единичных экземплярах. Мы с удовольствием пишем о них, а когда заинтересовавшиеся подобными анонсами читатели обращаются по телефону, указанному в статье, оказывается, что на складе уже ничего нет, а следующая поставка будет через месяц-два, не раньше. Естественно, при нынешнем темпе смены поколений компьютерной техники мало кто согласится больше месяца ожидать понравившуюся модель монитора, принтера и т. д.

Еще хуже обстоят дела, когда речь заходит о все еще экзотичных для нашего рынка устройствах вроде цифровых фото- и видеокамер, MD- и MP3-проигрывателей и т. д. Очень часто при подготовке материалов мы сталкиваемся с ситуацией, когда многие фирмы, специализирующиеся на продажах современной бытовой цифровой электроники, на самом деле не имеют на складе даже одного экземпляра подобных устройств или же просто отказываются знакомить пользователей с новинками в этой области. Рынка, мол, нет. Но, занимаясь высокими технологиями, мы просто обязаны совместно формировать этот самый рынок! Естественно, такое положение дел отрицательно сказывается на ассортименте техники, участвующей в наших тестированиях или обзорах.

Нас иногда обвиняют в том, что мы пишем о вещах, далеких от украинских пользователей. Но судите сами: кто мог сказать еще два года назад, что мобильные телефоны станут использоваться студентами, домохозяйками и рядовыми служащими? Подобная ситуация, без сомнения, будет через полгода-год и на рынке цифровой электроники. Бум MD-проигрывателей в России и MP3-плейеров во всем мире только подтверждает данный прогноз. Таким образом, в том, что мы хотим предоставить вам достоверную информацию, которая позволит лучше ориентироваться в многообразии цифровой техники в самом скором будущем, нет ничего странного.

Кстати, еще одним косвенным доказательством заинтересованности в получении сведений о последних тенденциях в мире цифровых технологий являются отзывы, которые мы получаем относительно рубрики «Служба новостей». Большинство представленных в ней устройств, скорее всего, никогда не попадут в Украину, но, тем не менее, многие читатели изъявляют желание купить подобные экзотичные для нашей страны продукты через Internet.

И все же, как заставить продавцов компьютерной техники более серьезно относиться к сформировавшемуся в Украине сообществу домашних пользователей и на самом деле пойти навстречу потенциальным покупателям? Мне кажется, что эту проблему легко решите вы сами – наши читатели. Спрашивайте, интересуйтесь, заявляйте о своем существовании. Поверьте, вы – сила, которую нельзя игнорировать.

Искренне ваш, Олег Данилов



№ 5, МАЙ 2000

ЦЕЛЬ ОПРАВДЫВАЕТ ВС

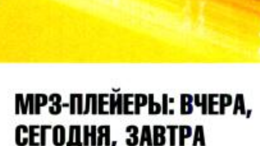
Эти люди циничны и прагм тичны, на их лицах никогда бывает улыбок. Холодный расчет заменил им веру в чудеса. Порой кажется, что это не люди, а шахматные фигуры, которые передвига ся по квадратам Шахматно Города только по дозволен правилами клеточкам. Зде живет Дьявол.

с. 72

ЭТИМ ЛЕТОМ ОЖИДАЕТСЯ МОДА НА «МИНИ»...

Победоносное шествие MD по миру началось 16 мая 1991 г., когда американское отделение Sony Corporation выпустило пресс-релиз под названием «Sony представляет minidisc-систему для рынка портативного аудио». В нем говорилось о том, что компания разработала новый цифровой аудиоформат, основанный на 2,5-дюймовых магнитооптических дисках.

с. 20





MP3-ПЛЕЙЕРЫ: ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

Сейчас индустрия MP3-музыки стоит у черты, за которой ее ждет технологический прорыв, и в скором времени у нас появится шанс увидеть совершенно новый, не похожий на своих «предков» MP3-плейер. Перед таким важным событием неплохо бы совершить некоторую ретроспективу, чтобы вспомнить, на каких китах «держится» этот удивительный мир.

с. 24

GAMEBOY – ПОХОДНЫЙ ВАРИАНТ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ

Во всем мире огромной популярностью пользуются переносные приставки, являющиеся полноценными игровыми консолями. На данный момент безусловный лидер – Nintendo GameBoy, различные модификации которой вот уже около десяти лет занимают лидирующие позиции в хит-парадах продаж как самих консолей, так и игр для них.

с. 40

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.KIEV.UA



c. 28

СВЕТОМ И ЦИФРОЙ

История «химической фотографии» уходит своими корнями в глубокую древность. Уже тогда люди замечали, что от солнечных лучей темнеет человеческая кожа, искрятся опалы и аметисты, портится вкус пива. Однако лишь в 1827 г. французские естествоиспытатели Нисефор Ньепс и Луи Дагер впервые научились отображать действительность с помощью света. И уже в 1839 г. Генри Фокс Тальбот открывает негативно-позитивный процесс, доведенный сегодня практически до совершенства.

c. 42

КИНОКОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО

Если хорошенечко подумать, то можно прийти к выводу, что кинематограф на протяжении всей своей столетней истории активно внедрял то, что мы сейчас называем мультимедийными технологиями. Действительно, сначала кино потрясало простыми и незамысловатыми «движущимися картинками», потом пришли цвет, звук, широкий формат и Dolby Surround.

c. 84

БЕСКРОВНАЯ СКАЗКА О ВАМПИРАХ, ИЛИ МАДАМ, МНЕ СНИТСЯ ВАША ШЕЙКА...

Граф Влад III из Валахии (больше известный под псевдонимом Дракула) благодаря книжному бестселлеру – роману Брэма Стокера, вышедшему в 1897 году, – стал самым знаменитым вампиром всех времен и народов.



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Дмитрий Сидоренко
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

«Домашний ПК»
Свидетельство о регистрации КВ № 3924
от 28.12.99 г.

Учредитель и издатель – «Издательский Дом ITC»

За содержание рекламной информации
ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами,
не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка
материалов журнала допускается
только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать



«Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

Цена свободная

Подписной индекс 22615
в каталоге «Укрпошта», с. 60

Тираж 15 000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.kiev.ua
Web-сервер: www.itc.kiev.ua

ITC

ГДЕ И КАК КУПИТЬ ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050
ДНЕПРОПЕТРОВСК
Передаренко Т. В.
(0562) 93-1260
«Меркурий»
(056) 744-7287
ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
ЖИТОМИР
«Астон»
(0412) 20-8876
«Горизонт»
(0412) 36-0582
ЗАПОРОЖЬЕ
Никитин Р. Г.
(0612) 67-5628
«Пресса»
(0612) 62-5151
КОВЕЛЬ
«Транзит-Информ»
(03352) 2-3146
КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833
ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235
ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 4-1040
ЛЬВОВ
«Агенція 247»
(0322) 74-3223
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівські оголошення – кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756
НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 37-3503
ОДЕССА
KSS
(0482) 60-0938
ПОЛТАВА
Бутко Е. А.
(05322) 66-6613
СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584
ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
ХАРЬКОВ
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821
ХМЕЛЬНИЦКИЙ
«Из рук в руки»
(0382) 74-5102
ЧЕРВОНОГРАД
«Пресс-курьер»
(3249) 2-2250
ЧЕРНИГОВ
«Центр информ. разработок»
(0462) 17-8829

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ
КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
КРИВОГО РОГА
ЛУГАНСКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
ХАРЬКОВА
ХЕРСОНА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1
ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»
«Политехник»
ХГПУ, корп. У2,
ул. Краснознаменная, 16

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
NOOS Ukraine
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Фолгат»
ул. Горького, 51
«Юпекс»
просп. Красных Казаков, 8
ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Статус Кво»
просп. К. Маркса, 55
«Дом научно-технической книги»
ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46
КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1
ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»
СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68
ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА
КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356
ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу периодических изданий Украины на 2000 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 60, цена за месяц – 5,17 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582



Редакция журналов: Украина: Киев, пр. Перемоги, 44; тел.: (044) 241-7110; факс: (044) 241-7113; e-mail: datart@ukrpack.net
Россия: Москва, ул. Орджоникидзе, 11; тел.: (095) 955-1584, 234-4797; факс (095) 234-4770; e-mail: stereo@stereo.ru; http://www.stereo.ru



Следующий шаг – снижение веса и увеличение дальности приема

ПЕРЕНОСНОЙ ШИРОКОЭКРАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР

Мы уже писали о так называемых носимых дисплеях. Недавно компания Olympus представила новые модели своих очков-дисплеев Eye-Trek.

Особо интересна, с нашей точки зрения, беспроводная версия Eye-Trek FMD-200. Два TFT-дисплея, каждый из которых содержит матрицу на 180 тыс. пикселов, формируют изображение виртуального 52-дюймового экрана на расстоянии 2 м от пользователя. Кроме того, очки, весящие всего 85 г, оборудованы стереонаушниками.

Благодаря 4-канальному приемопередатчику, работающему на частоте 2,4 GHz, устойчивый прием сигнала возможен на расстоянии до 100 м от базового модуля, подключаемого к телевизору. Приемник массой 230 г питается от специального адаптера 7,5 В.

Eye-Trek FMD-200 принимают видеосигнал в формате European PAL. Цена на устройство еще не объявлена.

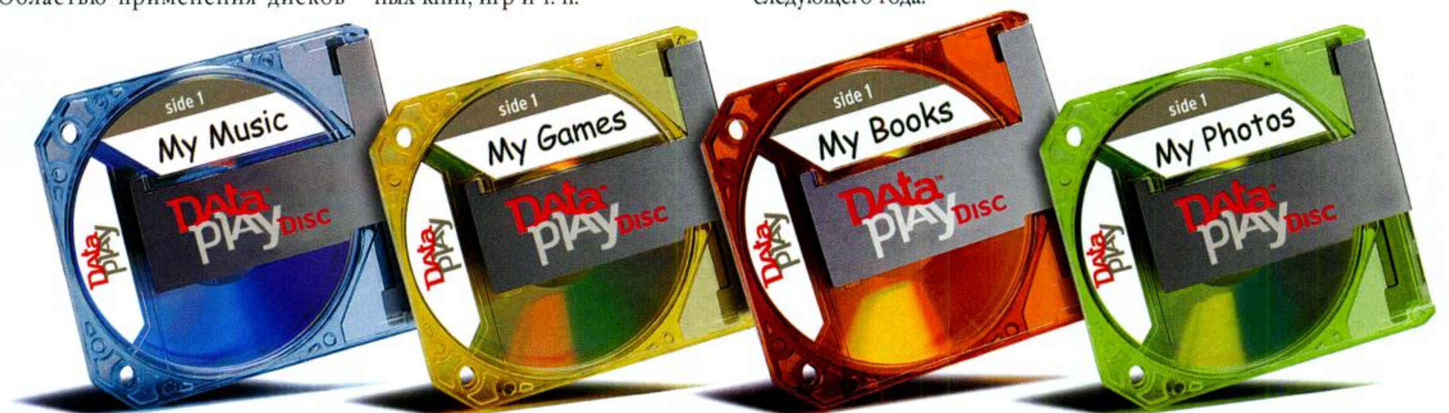
500 MB НА ОДНОЙ МОНЕТЕ

Новый носитель, способный изменить наше представление об объеме памяти портативных устройств, анонсировала компания DataPlay.

Миниатюрные оптические диски размером ненамного больше 25-центовой монеты могут вместить около 500 MB информации. Областью применения дисков DataPlay станут цифровые плейеры, фотокамеры, электронные книги, компьютеры palm-size, игровые приставки типа GameBoy. Диски будут поддерживать однократную запись информации, и, кроме того, их можно тиражировать массовым способом – для дистрибьюции музыки, электронных книг, игр и т. п.

Стоимость дисков, по заверениям DataPlay, составит всего $10, т. е. цена одного мегабайта – $0,02. Для флэш-памяти, наиболее распространенного сегодня носителя информации для мобильных устройств, эта цифра на 2 порядка выше. Первые продукты, использующие DataPlay, появятся в начале следующего года.

На такой диск поместится около 7 часов музыки в формате MP3



Универсальная камера? Кто бы мог подумать...



ФОТОКАМЕРА УНИВЕРСАЛ

Тенденции объединения нескольких функций в одном устройстве в последнее время приносят ощутимые плоды в виде реальных продуктов. В их числе – представленная недавно компанией Agfa цифровая камера ePhoto CL18.

Новинка имеет небольшие размеры и интегрирует в себе функции обычного цифрового фотоаппарата и Web-камеры. Она может работать автономно от ПК и позволяет записывать на карту памяти изображения в формате VGA (640×480). Кроме этого, подключив устройство к компьютеру через интерфейс USB, пользователи получат стандартную ПК-камеру, которую можно установить на монитор и использовать, например, для видеоконференций через Internet.

Внутренняя память устройства размером в 2 MB позволяет сохранить до 32 изображений формата JPEG с разрешением VGA. В режиме Web-камеры ePhoto CL18 поддерживает видеоформаты NTSC и PAL. В продаже на американском рынке продукт должен появиться по цене около $150.

ПЕРВЫЕ УСТРОЙСТВА POCKET PC

В полном соответствии с обещаниями 19 апреля были представлены первые устройства palm-size на базе мобильной операционной системы Microsoft Pocket PC, пришедшей на смену Windows CE. В числе прочих компаний новый модельный ряд анонсировала Hewlett-Packard.

PDA Jornada серии 540 оснащены 16 или 32 MB памяти, дисплеем 240 × 320 пикселов, способным отображать 65 тыс. цветов, слотом Compact Flash Type 1. Ионолитиевые аккумуляторы позволят устройству работать без перезарядки в течение двух недель при средней интенсивности использования. Основная особенность компьютеров на базе Pocket PC – большое количество облегченных вариантов офисного программного обеспечения, включая Pocket-версии флагманских продуктов Microsoft: Word, Excel, Internet Explorer, Outlook, Money, Media Player (MP3, WMA), а также масса другого ПО, в том числе eBook Reader, MusicMatch Jukebook и т. д.

Jornada 540/545 будут продаваться в США по цене $499, а Jornada 548 – $599.



Наконец-то и на PDA появилась клавиша Start

PALM ДЛЯ ВОДИТЕЛЕЙ

Получать сообщения электронной почты, новости, звонить по телефону, не отрываясь от процесса вождения автомобиля, – мечта водителя. Компании Delphi Automotive Systems, ведущий мировой поставщик автомобильных электронных компонентов, и Palm решили воплотить ее в жизнь.

Delphi собирается выпустить систему Communiport Mobile Productivity Center (MPC), устанавливаемую в специальную автомобильную подставку и питаемую от бортового источника напряжением 12 В. К MPC будет пристыковываться персональный электронный секретарь Palm V.

Кроме всего прочего, система имеет голосовой интерфейс (построенный на базе технологий, созданных Delphi). Выпуск Mobile Productivity Center намечен на конец года.



PDA в салоне отведено самое удобное место

НАШЕСТВИЕ РОБОТОВ НА ТОКИО

...наблюдалось во время недавней традиционной выставки игрушек. Так что, кроме «покемономании», японцы, оказывается, находятся в плену увлечения электронно-механическими игрушками. Роботы различных размеров и расцветок, разной сложности и стоимости взирали на посетителей со стендов.

Компания Bandai уже, наверное, забыла о том безумии, которое она пару лет назад посеяла во всем мире, когда выпустила из-под своего крылышка выводок тамагочи. Нынешние ее питомцы куда технологичнее и реалистичнее – робонасекомые WonderBorg со сменными блоками, предназначенные для сражений с себе подобными, очаровательные робокотики BN-1 и BN-2. А самым интеллектуальным существом из робопитомника Bandai признано создание непонятного рода-племени по имени PATATA.

Интересно, как робокошки относятся к рособобакам?







ТЕЛЕФОН С ВОЗМОЖНОСТЯМИ ПК

Все бытовые устройства, начиная с телевизоров и игровых приставок и заканчивая холодильниками, «устремились» сегодня в Internet.

Компания Matsushita Electric объявила о выпуске Web Telephone KX-T7700 – модели, позволяющей одним нажатием клавиши установить соединение с Internet, получить/отправить почту и имеющей полный набор голосовых функций. Телефон оснащен встроенным модемом 33,6 Kbps, цветным TFT-дисплеем с матрицей 640×480, инфракрасным портом для обмена данными с ПК и параллельным портом для подключения принтера. Для хранения информации используется Flash-память, так что аппарат может работать автономно, без подключения к компьютеру. Система персональных каталогов позволяет создать базу данных для скоростного набора телефонных номеров или почтовых адресов и вызова Web-страничек.

Такие функции, скорее всего, станут стандартными для телефонных аппаратов в ближайшие годы в связи с бурным развитием и интеграцией коммуникационных услуг.

Интеллектуальный телефон или ноутбук с трубкой?





Единственная проблема – в экран на макушке неудобно смотреть

НАУШНИКИ БЕЗ ПЛЕЙЕРА

Процесс миниатюризации портативных плейеров заходит уже, кажется, слишком далеко – корпорация Sharp начала выпуск цифрового музыкального проигрывателя e-musee, в котором, кроме наушников, больше ничего нет.

Устройство массой 150 г способно воспроизводить аудиофайлы формата ATRAC3, загружаемые в проигрыватель с персонального компьютера по USB-порту. WAV и MP3 не поддерживаются, файлы в этих форматах необходимо преобразовывать в ATRAC3 с помощью прилагающегося к плейеру программного конвертера (выполняется эта процедура, естественно, на ПК). В роли носителя e-musee использует MagicGate Memory Stick от Sony – карточка емкостью 64 MB вмещает один-два часа музыки в зависимости от качества записи.

В соответствии с последними веяниями моды Sharp встроила в свой плейер систему защиты авторских прав. Розничная цена на e-musee в Японии составит примерно $450.

14-ЭТАЖНЫЙ ТЕТРИС

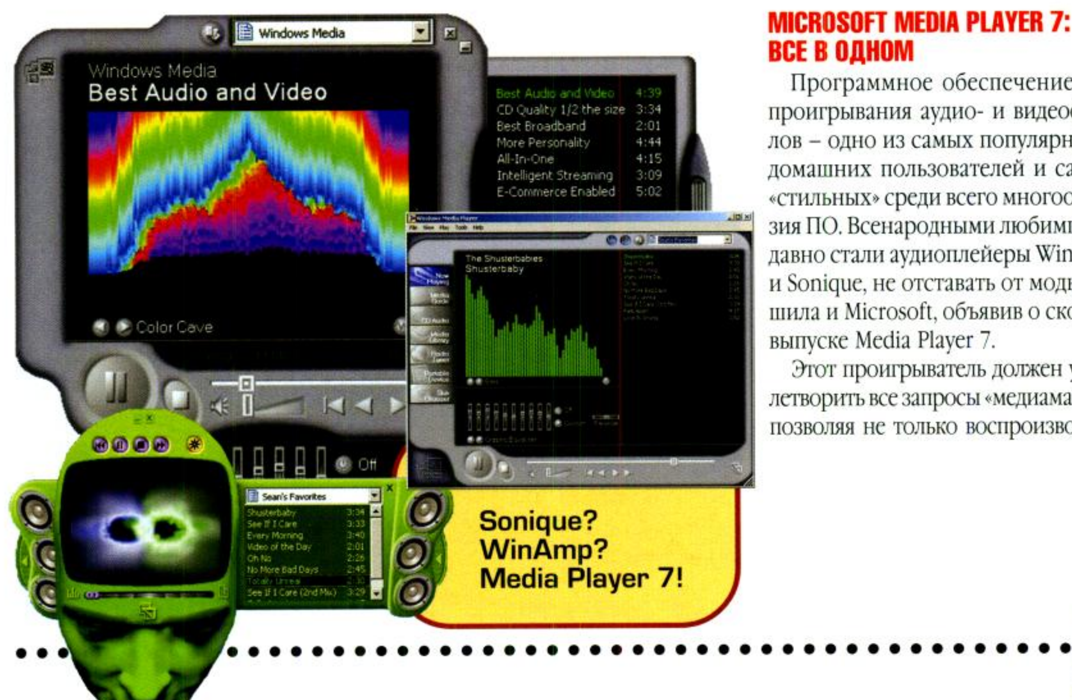
«Тетрис» на персоналках, «Тетрис» на всех видах игровых приставок, «Тетрис» на древних СМ-4 или ДВК. Труднее назвать платформу, для которой не было бы своей собственной версии шедевра Алексея Пажитнова.

Но «Тетрис» высотой в 14-этажный дом – это что-то новенькое. Американские студенты, однако, развлекаются. Группа «почти выпускников» из Brown University (г. Провиденс, Род Айленд) реализовала забавный проект. 30 человек в поте лица трудились несколько дней, чтобы премьера самого большого «Тетриса» в мире прошла успешно. Одни декорировали лампочками окна университетской библиотеки, послужившей «монитором», другие – проводили последние тесты программного обеспечения.

Наконец, наступил торжественный момент. Под звуки оркестра, играющего мелодии из самого первого «Тетриса», игра была запущена на маленьком переносном устройстве под управлением Windows CE, соединенном с Linux-сервером. И снова, в который раз, перед глазами собравшейся публики начался «кирпичный дождь».



Вот он, «Тетрис» на настоящих Windows



MICROSOFT MEDIA PLAYER 7: ВСЕ В ОДНОМ

Программное обеспечение для проигрывания аудио- и видеофайлов – одно из самых популярных у домашних пользователей и самых «стильных» среди всего многообразия ПО. Всенародными любимцами давно стали аудиоплейеры WinAmp и Sonique, не отставать от моды решила и Microsoft, объявив о скором выпуске Media Player 7.

Этот проигрыватель должен удовлетворить все запросы «медиаманов», позволяя не только воспроизводить разнообразные форматы цифрового аудио и видео, но и записывать файлы с CD-Audio или из Internet в потоковом виде. Кроме того, в плейере появились десятиканальный эквалайзер и возможности визуализации музыки. Не забыты и любители «переодевать» программы, теперь Media Player поддерживает различные варианты оформления (skins).

Демонстрационную версию Microsoft Media Player 7 для Windows 98 и Windows 2000 можно загрузить по адресу *www.microsoft.com/windows/windowsmedia.*



ВЕСЬ МИР МОБИЛЬНЫХ ВЫЧИСЛЕНИЙ В КАРМАНЕ

Для Sony VAIO C1XS не нужен специальный кейс – он вполне поместится в отделении сумки и даже в папке. Но это вовсе не персональный цифровой ассистент (PDA), а полноценный компьютер.

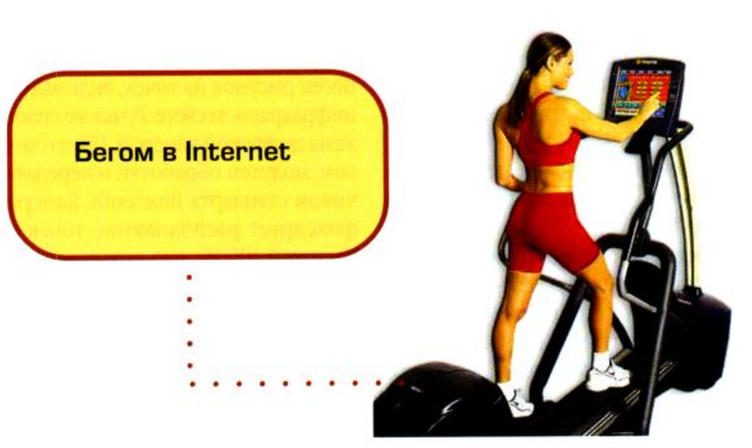
Судите сами: процессор Pentium II 400, 64 MB SDRAM-памяти с возможностью расширения до 128 MB, винчестер объемом 12 GB, модем V.90 56K. Кроме того, имеется встроенная видеокамера и цифровой интерфейс стандарта IEEE 1394 для связи с другими устройствами, имеющими порт FireWire. Далеко не все настольные ПК могут похвастаться такими возможностями, а здесь – устройство размером с видеокассету и весом около 900 г. Новый VAIO позволяет даже делать отдельные снимки или видеоролики. Добавьте еще GSM-телефон – и можно оперативно отсылать родным отснятые впечатления либо деловым партерам – изображения документов.

Чего еще не хватает мобильному пользователю? Разве что миниатюрных пальцев.

БИЕНИЕ СЕРДЦА И ПУЛЬС СЕТИ

Холодильниками и микроволновыми печами, подключенными к Internet, нашего образованного читателя уже не удивишь. А что вы скажете о новой моде, получившей распространение в американских фитнесс-центрах?

Там все большей популярностью пользуются устройства Netpulse Station, представляющие собой, казалось бы, совершенно ординарные тренажеры типа «бегущая дорожка», но... оборудованные цветными мониторами touch-screen и обеспечивающие высокоскоростное подключение к Internet. Так что персоны, строго следящие за своей физической формой, могут одновременно поддерживать на должном уровне свой интеллектуальный потенциал, сочетая реальную пробежку с Web-серфингом. А если запутаешься во Всемирной Паутине и захочешь каких-то более приземленных удовольствий, никто не помешает послушать любимый аудиокомпакт или посмотреть телешоу (опять же не прекращая тренировки).

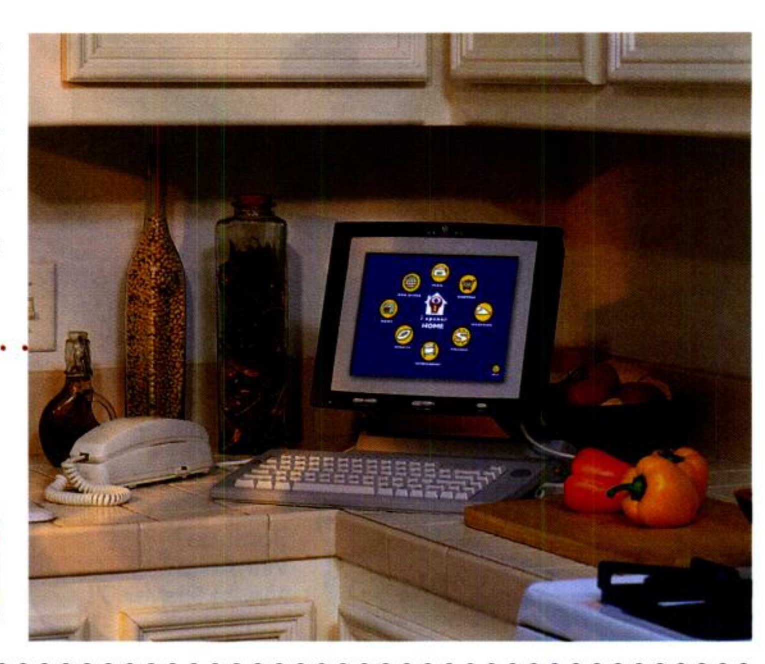


I-OPENER – КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ЗАКАЗА ПИЦЦЫ

Идея internet appliances все шире овладевает массами. Представьте себе простой специализированный компьютер, предназначенный для доступа в Internet и, подобно холодильнику или микроволновке, работающий без проблем сразу же после включения. Действительно удобно.

Новинка от компании Netpliance под названием i-opener и является таким устройством. «i-открывалка» оснащена 200-мегагерцевым процессором архитектуры x86, 32 MB RAM, встроенным модемом 56 Kbps и 10-дюймовым плоским ЖК-монитором. Отдельного упоминания заслуживает клавиатура, на которой предусмотрена масса полезных горячих клавиш типа «Погода», «Почта», «Чат», «Новости», «Шоппинг» и т. д. Но самой интересной нам кажется клавиша «Пицца», которая позволяет оперативно заказать пиццу на дом в местном магазинчике, поддерживающем такого рода услуги.

Жителям Северной Америки это удовольствие обходится в $99.



i–opener может поселиться на кухне... а может и в спальне



SnapScan – стильно, качественно, просто

E-СКАНЕР ОТ AGFA

Количество компьютерной периферии с буквой «е» в названии, указывающей на ее Internet-направленность и простоту в использовании, с каждым днем увеличивается. Очередным устройством, предназначенным для е-пользователей, стал новый сканер компании Agfa.

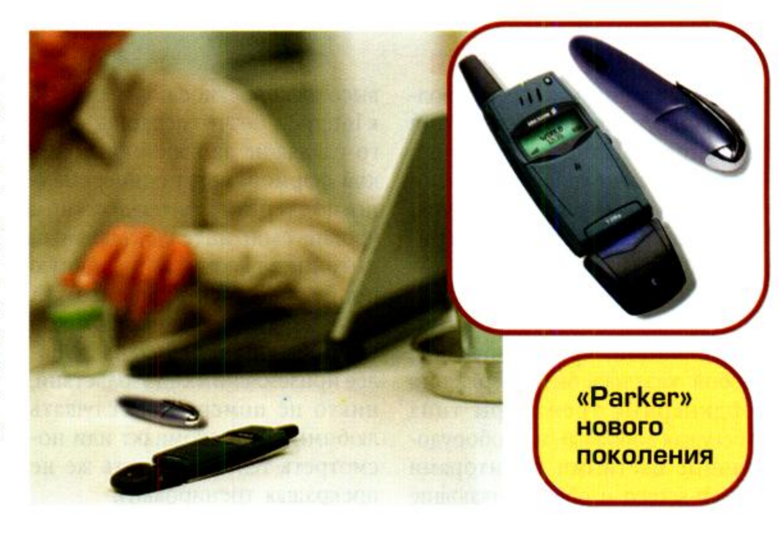
Характеристики SnapScan e50 весьма впечатляющие для недорогих домашних устройств. Сканер имеет оптическое разрешение 1200 × 2400 dpi при глубине цвета 42 bit. Кроме того, эта модель содержит встроенный модуль для сканирования 35-миллиметровых слайдов. Четыре кнопки на лицевой панели позволяют одним нажатием запустить процесс сканирования с последующей отправкой изображения по электронной почте, на печать, в программу распознавания текстов или графический редактор.

К компьютеру SnapScan e50 подключается с помощью интерфейса USB. Поставки новой модели начнутся в марте по цене $199.

ПИШИТЕ ПИСЬМА КОМПЬЮТЕРУ

Одна из основных проблем, возникающих при использовании palm-size ПК и других подобных устройств, – ввод информации. Весьма элегантное решение предлагают компании Anoto, Ericsson и Time Manager.

Основной элемент системы ввода Anoto представляет собой специальную бумагу и ручку, так что теперь составление электронных документов будет напоминать обычный процесс письма. На бумагу, входящую в этот комплект, типографским способом (1000 dpi) нанесен рисунок из точек, видимый в инфракрасном свете. Ручка же снабжена цифровой камерой, ИК-датчиком, модулем обработки и передатчиком стандарта Bluetooth. Камера фиксирует расположение точек с частотой 100 Hz, что позволяет позиционировать перо с точностью до 0,03 мм. Процессор на основе ядра ARM с тактовой частотой 70 MHz производит вычисление координат и формирует изображение, передаваемое ПК.



«Parker» нового поколения





POO-CHI, СЛУШАЙ МОЮ КОМАНДУ

«О, сладкий миг, когда старик надвинет шарф по самый нос и скажет псу: «А ну-ка, пес, пойдем во дворик», – поется в популярной песне. Нынче японские старики и дети запросто могут выводить в свои дворики новых электронных питомцев, получивших имя Poo-Chi.

Эти робособачки составили серьезную конкуренцию своим собратьям Aibo, о которых мы уже писали. Обаятельные Poo-Chi невелики и вполне помещаются на ладони. Но зато они умеют петь, плясать, общаться с «сородичами», восприимчивы к свету, звуку и прикосновению. Как любая домашняя зверюшка, Poo-Chi потребует от хозяев внимания и любви. Кстати, питание – тоже дело не последнее, и специальная косточка ни в коем случае не окажется лишней.

Новая порода собак выведена совместными усилиями Sega Toys и Tiger Electronics.

БУДЬ МОБИЛЬНЫМ ВО ВСЕМ

Идя навстречу любителям получать множество услуг, как говорится, «в одном флаконе», компания Ericsson представила прототип своей новой мобильной коммуникационной платформы. Условно названная Ericsson Communicator Platform, она должна стать первой ласточкой нового поколения универсальных информационных помощников, способных заменить сразу несколько мобильных устройств. Так, с помощью ECP можно будет совершать броузинг по Internet, получать и отправлять сообщения электронной почты, вести дневник и адресную книгу, проигрывать звуковые файлы и просматривать электронные документы, при этом ECP выполняет функции обычного телефона. Устройство «понимает» как HTML, так и WAP, и может служить диктофоном. Естественно, поддерживается и стандарт Bluetooth.

Дата начала серийного выпуска Ericsson Communicator Platform еще не объявлена.

Коммуникационный мобильный универсал





МИНИАТЮРНЕЕ И ВМЕСТИТЕЛЬНЕЙ!

Модули памяти Sony Memory Stick, и так достаточно небольшие по размерам, в ближайшем будущем еще уменьшатся.

Новая версия флэш-памяти, получившая название Memory Stick Duo, будет примерно наполовину компактнее нынешних образцов, но при этом сохранит совместимость с разъемами для них за счет специального картриджа. Компания планирует использовать Memory Stick Duo в портативных аудио- и видеопродуктах, модемах и устройствах, поддерживающих стандарт Bluetooth. Естественно, с уменьшением размера Memory Stick в портативных устройствах, которые будут выпущены в будущем, станет возможно устанавливать больший объем флэш-памяти.

Так что не за горами то время, когда пакетики с пластинками памяти так же прочно войдут в обиход, как и пачки с жевательной резинкой.

Роман Хархалис

Еще о домашних сканерах

Так уж повелось, что после каждого масштабного тестирования компьютерной техники у нас в редакции появляется несколько моделей, по тем или иным причинам не поспевших к «общему сбору». Обычно в их число попадают новинки, завезенные в Украину уже после проведения сравнительных испытаний. Обидно, поскольку часто эти устройства оказываются интересными, производительными и качественными, а значит, могли бы претендовать на высокие места в нашей табели о рангах. Так случилось и на этот раз.

MUSTEK: ОДНИМ КАБЕЛЕМ МЕНЬШЕ

Mustek ScanExpress 1200 UB – первый увиденный мною сканер, не имеющий блока питания и не подключающийся к электросети. Необходимую для работы энергию он получает через кабель USB. Такая возможность изначально заложена в спецификацию интерфейса USB, однако раньше производители компьютерной периферии обычно не использовали ее.

Следующая особенность ScanExpress 1200 UB – механический датчик положения крышки. Когда ее поднимают, в компьютер поступает сигнал, по которому запускается утилита DirectScan или же графический редактор, готовый к вводу изображения. Таким образом, многие рутинные операции по подготовке к сканированию выполняются автоматически, что очень удобно.

Оптическая система ScanExpress 1200 UB позволяет вводить в ПК изображения с максимальным аппаратным разрешением 600 × × 1200 dpi и глубиной цвета 36 бит (кстати, ПО сканера может интерполировать последний параметр до 48 бит – эта функция стандартна для последних моделей Mustek). ScanExpress 1200 UB выпускается в двух вариантах исполнения – классическом, из светло-серого пластика и стилизованном под iMac, в котором крышка изготовлена из цветной полупрозрачной пластмассы.



Возможности новой модели Mustek во многом обусловлены особенностями ее электропитания. Номинальное напряжение на шине USB составляет всего 5 В, а мощность весьма ограничена. Поэтому яркость лампы, освещающей документ, ниже, чем у моделей, получающих «полноценное» энергоснабжение. Соответственно, качество цветопередачи несколько хуже. В приводе головки используются маломощные электродвигатели, благодаря чему сканер работает абсолютно бесшумно, однако скорость считывания изображений по той же причине оставляет желать лучшего.



В общем, отличные эксплуатационные характеристики, среднее качество сканирования графики и невысокое быстродействие при низкой цене – устройство с такими параметрами хорошо подойдет для эпизодического сканирования документов.

MICROTEK: СЕРЬЕЗНЫЙ ПОДХОД К ДЕЛУ

Высокое качество считывания цветных изображений при умеренной стоимости всегда было сильной стороной сканеров компании Microtek. Помнится, в ходе недавнего тестирования мы отметили не такой уж новый Phantom 336 именно за это. Сегодня у нас в гостях недорогая модель из старшей линейки Microtek – ScanMaker 3600, которая вполне могла бы потеснить своего предшественника и побороться за высшую награду в апрельском состязании.

Сканер подключается к компьютеру через интерфейс USB. В отличие от только что описанного нами продукта Mustek, питание ScanMaker 3600 осуществляется от сети. При необходимости его можно выключить, не вынимая вилку из розетки, – на задней панели устройства имеется тумблер питания. Среди недорогих сканеров такое «излишество» (кстати, существенно повышающее удобство работы) встречается только у изделий этой компании.

Оптическое разрешение ScanMaker 3600 составляет 600 × × 1200 dpi, как у большинства современных сканеров начального уровня. Обращает на себя внимание глубина цвета – 42 бита на пиксел. Такого значения удалось достичь благодаря применению фирменной технологии Dual Optimisation Technology.

Особо хотелось бы отметить простоту установки сканера. Интерфейс USB поддерживает «горячее подключение» без перезагрузки системы, и почти все USB-устройства эту возможность используют. Однако их ПО после инсталляции все равно требует перезапуска Windows. Со ScanWizard такого не происходит – достаточно установить ее, соединить кабелем сканер и системный блок, подождать, пока система опознает новое устройство и обновит базу драйверов. После этого можно приступать к сканированию.



При работе ScanMaker 3600 издает негромкое жужжание, впрочем, не создающее особого дискомфорта. Начинающие пользователи наверняка оценят простоту и удобство интерфейса управляющей программы. При этом она позволяет непосредственно настраивать все основные параметры сканирования (разрешение, цветовой режим, масштаб, яркость, контрастность, насыщенность), а также выполнять простейшую цветокоррекцию. По качеству считанных изображений новый сканер ничем не уступает полюбившемуся нам «фантому». Однако работает он несколько медленнее.

ScanMaker 3600 должен понравиться домашним пользователям, которые планируют много работать с цветной графикой и ищут недорогую альтернативу профессиональным моделям. А вот для систематического распознавания больших объемов текстов использовать его не так удобно ввиду невысокого быстродействия.

Продукты предоставлены:
Mustek ScanExpress 1200 UB – компанией «МАС Электроник», тел. (044) 223-6455;
Microtek ScanMaker 3600 – компанией «Салтус», тел. (044) 455-6333

В статье «Домашние сканеры: двенадцать месяцев спустя» («Домашний ПК», № 4, 2000) в разделе о сканере Mustek ScanExpress 1200CU была допущена ошибка. В описании модели указано следующее: «...ее конструкторы создали корпус очень малой высоты, а также удалили из движущего механизма головки стальные направляющие...». Однако согласно дополнительно предоставленным в наше распоряжение сведениям о внутреннем устройстве ScanExpress 1200CU, металлическая направляющая в приводе головки этого сканера присутствует, следовательно, сомнения по поводу надежности данного сканера являются необоснованными.

Кроме того, в списке фирм предоставивших сканеры, было указано вместо названия торговой марки Relisys наименование фирмы–производителя этих устройств Tiko.

Авторы и редакция приносят свои извинения за неточную информацию.

Роман Хархалис

«Скорострельный» принтер для домашнего офиса

Тема печати больших объемов текста, обрабатываемого на домашнем компьютере, впервые затронутая на страницах нашего журнала в прошлом месяце, получила продолжение. Сегодня мы познакомимся еще с одним принтером, который хорошо подходит для такого рода задач, – Minolta PagePro 1100L.

Это устройство отличается достаточно большими, как для своего класса, габаритами, а также небольшой полупрозрачной «крышкой», которая в открытом положении служит приемником для отпечатанных документов. Дизайн принтера можно охарактеризовать двумя словами – простота и функциональность.

Minolta PagePro 1100 и 1100L – первые персональные лазерные принтеры, обеспечивающие скорость печати до 10 страниц в минуту при разрешающей способности до 1200 × 600 dpi. Проведя простейшее испытание, мы убедились, что заявленная скорость соответствует реальной – на вывод текстового документа объемом в 33 страницы формата A4 из Microsoft Word 2000 ушло ровно 4 минуты, учитывая время на подготовку к печати.

Отличие младшей модели, PagePro 1100L, от старшей состоит в том, что она не содержит встроенного процессора, преобразующего текстовые документы в изображения страниц, а использует для этой цели ресурсы компьютера. На общем быстродействии это никак не отразилось, однако загрузка CPU оказалась очень большой – почти 100%. Сделать что-то на компьютере во время печати на PagePro 1100L определенно не удастся. По той же причине длительность подготовки к печати напрямую зависит от производительности CPU (так, на Celeron 333 MHz она составляет 45 секунд). Но дома это не проблема – выделить пару минут для вывода документа можно всегда.

Еще один козырь Minolta PagePro 1100L – простота обслуживания. Процедура извлечения картриджа и барабана чем-то напоминает неполную разборку автомата Калашникова. Одним движением откидывается крышка, вторым – за специальную ручку, выделяющуюся цветом, извлекается установочный модуль с картриджем, третьим – высвобождается аналогичный узел, содержащий селеновый барабан. Ресурс картриджа с тонером составляет 3 тыс. страниц при 5%-ном заполнении, а барабана – 20 тыс. страниц.

В общем, если вам нужно печатать не просто быстро, а очень быстро – к вашим услугам Minolta PagePro 1100L.

Цена в Киеве: 2170 грн.

Принтер предоставлен компанией «Minolta Украина»: тел. (044) 230–1054



CD-Writer плюс... все необходимое

Роман Хархалис

Накопители CD-RW завоевывают все большую популярность в мире, в том числе и среди владельцев домашних компьютеров. Регулярно появляются новые, усовершенствованные модели этих устройств, к тому же цены на них постоянно снижаются. Если вы решили приобрести такой дисковод, обратите внимание на продукты из новой линейки компании Hewlett-Packard, с которыми мы недавно получили возможность познакомиться.

Младшая модель в новой серии – CD-Writer Plus 8250i – рассчитана на экономных пользователей. Она обеспечивает запись дисков CD-R и CD-RW со скоростью до 4x, а считывание информации с компакт-дисков – до 24x. Возможно, на первый взгляд такие характеристики покажутся кому-то скромными, однако проведенные нами испытания (о них мы расскажем чуть позже) продемонстрировали, что их вполне достаточно для комфортной работы.

Компания Hewlett-Packard делает особый акцент на том, что каждый дисковод из линейки CD-Writer Plus является законченным решением, готовым к использованию. Чтобы начать работать с ним, нет необходимости покупать что-либо еще – в комплекте есть все, что может понадобиться новичку. Естественно, перечень продуктов может различаться в зависимости от типа привода, однако принцип «готовности к работе» сохраняется всегда.

Этому правилу соответствует и комплектация CD-Writer Plus 8250i – как и положено младшей модели, она скромная, но вполне функциональная. В коробке вы найдете дисковод, подробное руководство пользователя, инструкцию по установке, один чистый фирменный диск CD-R и CD с программами. Среди них стоит отдельно упомянуть оригинальную утилиту HP Fast Format, позволяющую обойтись без длительного форматирования нового CD-RW и начать записывать данные на него сразу после установки в привод. Конечно же, полной процедуры, длящейся более часа, не избежать, однако Fast Format уже через 5 минут предоставляет готовую область, в которую можно записывать данные, после чего в фоновом режиме форматирует оставшуюся часть диска.

Испытав младшую модель CD-Writer Plus в деле, мы пришли к выводу, что ее производительности вполне хватает для большинства задач, возникающих перед домашним пользователем. Так, копирование компакт-диска, содержащего 550 MB данных на CD-R, с помощью мастера Adaptec CD Copier длилось всего 15 минут (в режиме Test & Copy, исключающем возможность порчи заготовки, еще примерно столько же уходит на пробную запись). «Сброс» демо-версии игры, занимающей 100 MB, с жесткого диска на CD-RW – дело нескольких минут. При сравнительно небольшой стоимости ($215) это достаточно хорошие показатели.

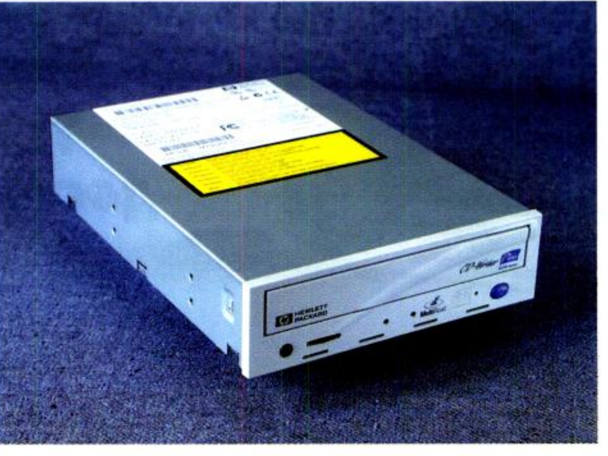
Для тех, кому более высокая производительность, чем у модели 8250i, принципиально важна (или же просто является вопросом престижа), предназначен дисковод CD-Writer Plus 9110i. Он обеспечивает скорость записи CD-R до 8x, CD-RW – до 4x, а считывания компакт-дисков – до 32x. Этот накопитель отлично подходит на роль единственного оптического дисковода в ПК, так как по быстродействию он лишь немного уступает современным моделям CD-ROM. Кроме того, он позволит ускорить создание архивов и копирование CD.

Комплект поставки CD-Writer Plus 9110i также расширен по сравнению с младшей моделью. В него дополнительно входят чистый диск CD-RW и целый набор специального ПО на отдельных CD. Это программа для систематизации мультимедиа-файлов Broderbund Multimedia Organizer, файловый менеджер FilingCentral, музыкальный редактор ACID, утилита для создания резервных копий HP Disaster Recovery и Neato CD Labeler, позволяющая создавать рисунки для оформления на верхней плоскости CD. Цена модели 9110i – примерно $270.

Новейшая модель встроенного привода CD-RW, подключаемого через интерфейс IDE, – CD-Writer Plus 9310i – отличается увеличенной до 10x скоростью записи CD-R. Правда, сегодня далеко не каждая заготовка CD-R позволит работать в таком режиме, однако в недалеком будущем носители, поддерживающие эту скорость записи, получат широкое распространение. Стоимость же модели 9310i, как и положено новому высокоуровневому продукту, достаточно высока, хотя и не заоблачна – примерно $310.

Если вам по каким-либо причинам не подходит встроенный дисковод CD-RW – воспользуйтесь внешним накопителем CD-Writer Plus 8250e, оснащенным интерфейсом USB, а следовательно, простым в установке и удобным в применении. Он позволяет записывать информацию на CD-R и CD-RW со скоростью до 4x, а считывать CD всех типов – до 6x (из-за ограниченной пропускной способности шины USB). Реальная скорость записи данных на оптические диски у этой модели не ниже, чем у CD-Writer Plus 8250i. Этот накопитель лучше всего использовать в качестве пишущего привода для систем, в которых уже есть дисковод CD-ROM.

Одним словом, в новой линейке приводов CD-RW от Hewlett-Packard каждый найдет для себя подходящую модель. А в том, насколько полезно обзавестись таким дисководом, я убедился сам, переписав на компакт-диск свою коллекцию музыки в формате MP3 и освободив целых полгигабайта на жестком диске, который за последнее время заполнился почти до предела.

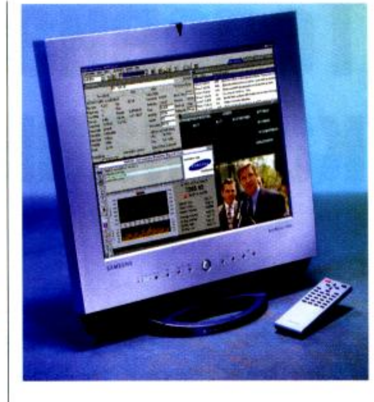


Продукты предоставлены представительством Hewlett-Packard в Украине: тел. (044) 490-6120, факс (044) 490-6121

На все руки SyncMaster

Роман Хархалис

В рубрике новостей апрельского номера «Домашнего ПК» мы рассказали о новой линейке LCD-мониторов компании Samsung. Кто бы мог подумать, что всего через несколько дней после сдачи номера в печать одно из этих устройств появится в нашей Тестовой лаборатории! Но факт остается фактом. Вот он – Samsung SyncMaster 170MP собственной персоной на моем рабочем столе. Давайте знакомиться.



Для тех, кто пропустил сообщение в «Службе новостей», напоминаем: важнейшая особенность жидкокристаллических мониторов SyncMaster 150MP и 170MP – встроенный TV-тюнер, с помощью которого устройство легким движением руки превращается в полноценный телевизор. Оказавшаяся в нашем распоряжении модель 170MP оборудована TFT-матрицей с размером диагонали 17" и «родным» разрешением 1280 × 1024 точки.

Не побоюсь сказать, что новый монитор – вещь шикарная. Серебряный цвет корпуса великолепно сочетается с черной подставкой. Все кнопки управления, за исключением выключателя питания, – сенсорные. Экранное меню – полупрозрачное, графическое, интуитивно понятное и удобное в использовании. В комплекте поставки есть даже пульт ДУ.

К монитору можно подключить не только PC и телевизионную антенну, но и бытовой видеомагнитофон или DVD-проигрыватель. Для этого он оснащен композитным видеовходом и разъемом S-Video. Имеются также встроенные акустические колонки, кстати неплохого качества.

SyncMaster 170MP выполняет автоматический поиск телеканалов, отдельно регулирует параметры изображения, поступающего с TV-тюнера или видеовходов, а также реализует другие функции, присущие современным «умным» моделям телевизоров. «Изюминка» этого монитора – режим «picture-in-picture», позволяющий одновременно наблюдать изображения от двух источников: одно – полноэкранное, а второе – расположенное в окне поверх первого. Так что теперь вы сможете во время работы на компьютере следить за событиями в любимой телепередаче.

Качество статичного изображения в «родном» графическом режиме очень высокое, при меньшем разрешении оно несколько снижается. Инерционность подвижного изображения также наименее заметна при его размере 1280 × 1024 точки. Поэтому при просмотре телепередач на полном экране смазывание картинки несколько портит впечатление, хотя в режиме «picture-in-picture» все хорошо.

Монитор, попавший в редакцию, оборудован TV-тюнером стандарта NTSC. Однако заставить его принимать программы украинского вещания не так уж сложно: роль преобразователя сигнала может выполнять мультисистемный видеомагнитофон. А уже к лету должна появиться модификация, дополнительно поддерживающая стандарты PAL и SECAM.

Ориентировочная цена – $2800.

Монитор предоставлен представительством Samsung Electronics в Киеве: тел. (044) 490–6878

Очень домашний компьютер

Егор Маслов

Давно прошли те времена, когда ПК именовался «цифровой вычислительной машиной» и располагался в специальных машинных залах. Сейчас он воспринимается как обычное бытовое устройство, которое можно встретить во многих домах. Хотя одна тенденция осталась неизменной еще со времен БЭСМ: полное игнорирование такого немаловажного для бытовой техники параметра, как дизайн. Системный блок, этот параллелепипед светло-серого цвета, в офисе выглядит достаточно естественно, однако дома кажется несколько не к месту.

Поэтому инициативу придания домашнему компьютеру оригинальной формы, отличающей его от безликих офисных ПК, можно только приветствовать. Первой ласточкой на украинском рынке стала новая модель everest free от компании e.service. Слово «free» означает отнюдь не ее бесплатность, а всего лишь отсутствие так называемых «наследуемых» интерфейсов (от английского названия подобных компьютеров – legacy free) COM, LPT, ISA, PS/2 и т. д. Вместо них используется универсальная шина USB, к которой и подключаются все устройства.

Внутри миниатюрного корпуса находится материнская плата стандарта FlexATX, построенная на чипсете SiS530 под Super 7, на которой интегрировано буквально все: видео (использующее часть оперативной памяти для собственных нужд), аудио, Ethernet-контроллер PCI 10/100 Mbps, PCI-модем стандарта V.90 и контроллер пяти портов USB. Пожалуй, здесь есть почти все из того, что необходимо домашнему пользователю.

В нашем распоряжении оказался компьютер минимальной конфигурации – процессор AMD-K6-2 450 MHz, 32 MB PC100 SDRAM, жесткий диск объемом 4 GB, CD-ROM 24x. В комплекте также имеются USB-клавиатура, подсоединяемая к ней PS/2-мышь (таким образом, сам ПК по-прежнему остается legacy free) и акустические колонки. Монитор приобретается отдельно, при этом сам производитель рекомендует использовать специальные плоские модели в стильном прозрачном корпусе.

В работе everest free показал себя достойно – благодаря оригинальному дизайну подключение выполняется очень легко и быстро, а быстродействие оказывается вполне приемлемым для офисных приложений. Недостатков удалось найти только два – отсутствие дисковода (файлы придется пересылать через Internet либо дополнительно покупать внешний накопитель, например Castlewood ORB, подключаемый к шине USB), а также сравнительно высокий уровень шума.

В общем, если вы не собираетесь использовать компьютер для игр (или уже обзавелись для этих целей телеприставкой), то со всеми прочими задачами, которые только могут возникнуть у домашнего пользователя, everest free справится.

Ориентировочная стоимость минимальной конфигурации – $500.

Продукт предоставлен компанией e.service: тел.(044) 464–7777



Телевизионный ящик карманных размеров

Сергей Галушка



О том, как заставить свой домашний ПК выполнять функции телевизора, мы писали чуть более года назад («Выбираем TV-тюнер», «Домашний ПК», № 2, 1999). С той поры мало что изменилось в этой области – проблема изучена, технологии отлажены. Однако популярность подобных продуктов продолжает расти.

Еще в начале прошлого года компания ASUSTeK Computer выпустила устройство TV-box, но оно лишь недавно попало к нам в редакцию. С его помощью можно просматривать телепрограммы на экране ПК. Для этого, правда, необходимо, чтобы ваша система содержала видеоадаптер (желательно производства этой же фирмы), оснащенный семиштырьковым входом S-Video. TV-box комплектуется пультом дистанционного управления, шнуром с инфракрасным датчиком, RCA-коннектором (типа «тюльпан»), видеокабелем для подключения к графическому адаптеру, а также инсталляционными CD-ROM и 3,5-дюймовой дискетой. Внешне тюнер представляет собой небольшую коробку прямоугольной формы, на одном торце которой находятся разъем (RF In) для подключения телеантенны и гнездо (Remote) для обеспечения работы системы ДУ. На противоположной стороне устройства вы найдете гнездо Audio Out (с помощью отдельного кабеля, не входящего в поставку TV-box, его можно соединить со входом звукового адаптера либо же на время просмотра телепрограмм напрямую подключить к нему вашу аудиосистему или наушники), четырехштырьковый разъем SVHS In (для подключения видеокамеры или видеомагнитофона) и семипиновый Video Out (для обмена данными с видеокартой).

CD-ROM содержит драйверы для видеоплат AGP-V3000ZX, AGP-V3400TNT, AGP-V3800TNT2, инсталляцию Microsoft DirectX 6.1, а также программу ASUS Live, обеспечивающую просмотр видео на экране ПК (в системах PAL и NTSC). С сайта производителя можно загрузить новую версию драйверов, поддерживающих кодировку SECAM, в которой ведут вещание многие телекомпании на территории СНГ.

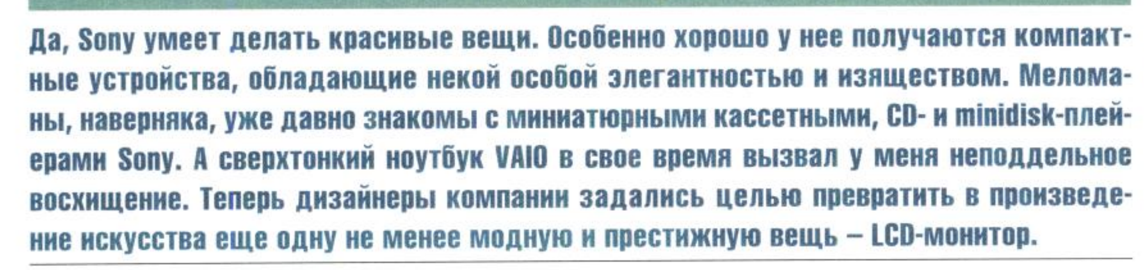
С помощью TV-box мне удалось найти все 19 каналов, транслирующихся по кабельному TV в нашем доме. Прием был качественным и устойчивым, однако на некоторых из них наблюдалась проблема со звуком – кстати, обычная и для многих телевизоров: настраиваешь четкое изображение – исчезает звук, слышишь аудиотрансляцию – ухудшается изображение. Но эти вопросы следует адресовать, скорее, профессионалам, обслуживающим кабельное хозяйство, нежели производителям тюнеров.

Продукт предоставлен фирмой «Технопарк»: тел. (044) 246-3489

LCD – дело тонкое

Fe. ЖЕЛЕЗО НОМЕРА

Роман Хархалис

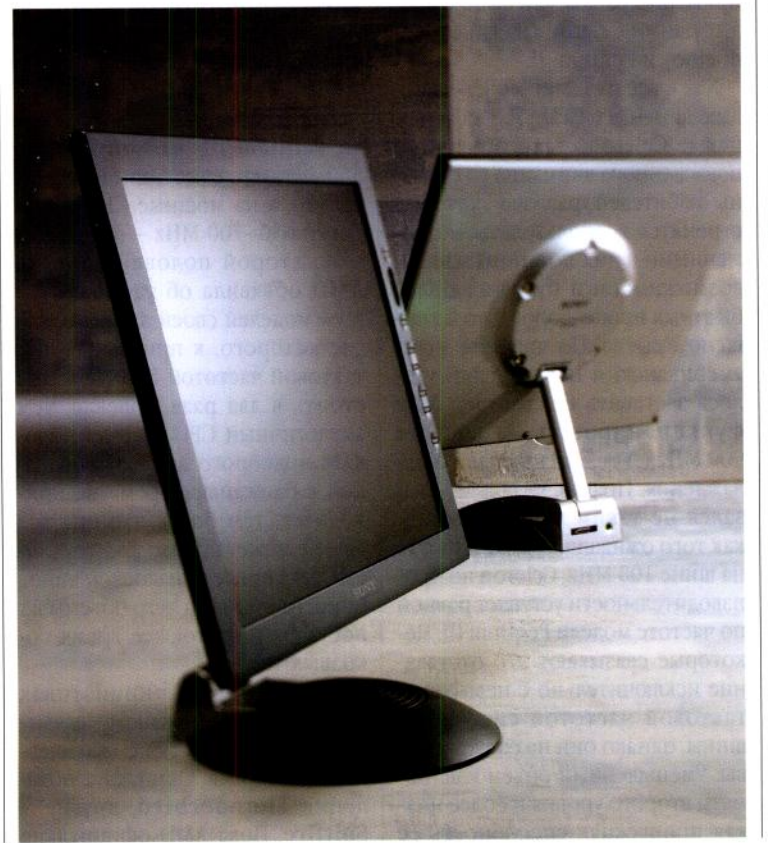

Да, Sony умеет делать красивые вещи. Особенно хорошо у нее получаются компактные устройства, обладающие некой особой элегантностью и изяществом. Меломаны, наверняка, уже давно знакомы с миниатюрными кассетными, CD- и minidisk-плейерами Sony. А сверхтонкий ноутбук VAIO в свое время вызвал у меня неподдельное восхищение. Теперь дизайнеры компании задались целью превратить в произведение искусства еще одну не менее модную и престижную вещь – LCD-монитор.

Sony SDM-N50 – самый компактный настольный плоскопанельный дисплей среди тех, что мне приходилось видеть. По габаритам он сравним с 14-дюймовой моделью, хотя на самом деле оборудован матрицей 15" с разрешением 1024 × 768 точек. Но самое важное отличие этого монитора от аналогичных устройств – толщина корпуса, едва превышающая 1 см.

О впечатлении, которое производит внешний вид дисплея, стоит сказать особо. Конечно же, в последнее время принято восхищаться всеми устройствами не серого цвета и/или не прямоугольной формы. Особенно приветствуются наличие полупрозрачных деталей и максимальная непохожесть прибора на самого себя. С Sony SDM-N50 все по-другому – он все-таки ближе к классическим LCD-мониторам и отличается от них только расцветкой. Однако при взгляде на него с самой первой минуты возникает совершенно непередаваемое чувство эстетического наслаждения, которое вызывает вещь элитная, роскошная и изящная. Под стать такому монитору – дубовый полированный стол, массивное кожаное кресло, эксклюзивная авторучка в золотом корпусе... Всем известно, что ЖК-дисплей – продукт, не в последнюю очередь подчеркивающий солидность и состоятельность хозяина. Дизайнерам из Sony удалось передать это в облике нового устройства.

Оборудован наш малыш «по последней моде». Он оснащен двумя видеовходами VGA и позволяет во время работы выбирать любой из них в качестве источника сигнала. Еще один разъем служит для подключения к звуковой карте ПК. Все эти элементы смонтированы в отдельном корпусе – небольшой черной коробочке. Там же расположен блок питания вместе с гнездом для сетевого шнура и выключателем. Этот «системный блок» соединяется с дисплеем одним-единственным кабелем, по которому подаются все необходимые для работы сигналы (видео и аудио в цифровом виде), а также электропитание. Так что хитросплетение проводов больше не будет портить вид рабочего места.

Как вы уже догадались, Sony SDM-N50 – мультимедийный монитор со встроенными громкоговорителями. Угадайте, где они спрятаны? Оказывается, в подставке, причем каждый динамик размером не больше пятикопеечной монеты. Казалось бы, какое тут может быть качество звука. Но... оно выше, чем у многих компьютерных колонок начального и даже среднего уровня. При необходимости эмулируется стереофоническое звучание, и пользователь может выбрать одно из двух значений ширины стереобазы. Имеется также функция дополнительного усиления низких частот.



Но это еще не весь набор возможностей SDM-N50. Есть у него и несколько оригинальных «изюминок», не встречавшихся нам ни у одного ЖК-дисплея. В первую очередь это система автоматической регулировки яркости свечения экрана. На передней поверхности корпуса расположен фотоэлемент, измеряющий интенсивность светового потока, попадающего на монитор, и соответственно изменяющий яркость подсветки LCD-матрицы. Поэтому в темной комнате изображение не будет слепить глаза, а в солнечный день – останется хорошо различимым. Вторая интересная особенность SDM-N50 – встроенный инфракрасный датчик присутствия пользователя. Он позволяет определить, находится ли в данный момент кто-нибудь перед дисплеем. Если никого нет, монитор автоматически переходит в режим энергосбережения.

При необходимости положение дисплея можно отрегулировать в широком диапазоне – ножка, на которой он крепится, не только дает возможность изменять угол наклона панели, но и расстояние от нее до поверхности стола. В самой нижней позиции ее кромка располагается всего в паре сантиметров от поверхности стола. Во многих случаях такое размещение экрана более удобно для пользователя.

Качество статического изображения, как и у всех LCD-мониторов, у дисплея от Sony отличное. Особенно хотелось бы отметить равномерное свечение матрицы по всей площади. Правда, при более низком разрешении четкость картинки ощутимо ухудшается, однако это характерно для всех ЖК-дисплеев. Динамическое изображение воспроизводится также неплохо, его четкость вполне достаточна для просмотра DVD-видео и игр. Разве что серьезные геймеры, для которых высокая резкость в Quake III жизненно важна, смогут предъявить некоторые претензии к этому устройству.

Ориентировочная цена SDM-N50 составляет $1670, что ненамного дороже обычного 15-дюймового LCD-монитора. Учитывая оригинальный дизайн, качество и дополнительные возможности дисплея от Sony, можно сказать, что он стоит этих денег.

Продукт предоставлен компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461–9284

Компьютеры и комплектующие: новинки и цены

24 апреля... Уж не знаю, что особенного в этой дате и как объяснить огромное количество анонсов новых продуктов, намеченных на этот и следующие дни, но факт остается фактом. Итак, ATI заявляет о выпуске своего чипа нового поколения. NVidia анонсирует GeForce 2 GT, а ASUS, Giga-Byte, Leadtek, Elsa, Creative и Guillemot – видеокарты на его основе. 3dfx наконец-то начинает поставки плат Voodoo 4/5. Плюс ожидаемые изменения в процессорной линейке AMD. Однако интересные события начали происходить гораздо раньше – сразу после выхода предыдущего номера «Домашнего ПК».

Начало апреля ознаменовалось появлением долгожданных **Intel Celeron 566** и **600 MHz**, выполненных по 0,18-микронной технологии на основе ядра Coppermine. Вопреки некоторым прогнозам, они не получили нового названия и продаются под прежней отлично зарекомендовавшей себя торговой маркой. Отпускная стоимость модели 566 MHz равняется $167, а 600 MHz – $181, что вполне обычно для старших Celeron. Как мы и ожидали, их выход на сцену не вызвал никаких ценовых потрясений, поскольку прежние «флагманы» этой линейки – чипы с тактовой частотой 500 и 533 MHz – подешевели уже давно. Несколько сложнее ситуация с поставками новых CPU – по крайней мере, в розничной продаже их еще почти нет. К разряду сенсаций можно отнести следующее сообщение: Celeron 566 MHz все-таки появился в некоторых японских магазинах, но... по цене $208. По крайней мере, не вызывает сомнений то, что в первую очередь эти чипы будут продаваться большими партиями крупнейшим мировым производителям ПК.

Новые Celeron, как и их предшественники, оснащены встроенной кэш-памятью 2-го уровня объемом **128 KB** и работают на системной шине с прежним значением тактовой частоты – **66 MHz**. Важным новшеством является поддержка набора инструкций **SSE**, реализованного в Pentium III. Чипы рассчитаны на установку в процессорное гнездо **FC-PGA**, разработанное для Pentium III Coppermine, механически идентичное Socket 370, но имеющее незначительные отличия в электрической схеме.

Хотя новых CPU в розничной продаже еще нет, мировые онлайновые и печатные компьютерные издания уже знакомятся с ними и активно их тестируют. По сравнению с прежними Celeron, новички демонстрируют прирост производительности, который дополнительно увеличивается при работе с приложениями, поддерживающими набор инструкций SSE. Однако по быстродействию они все-таки уступают процессорам Pentium III Coppermine с одинаковой тактовой частотой. Видимо, Intel решила впредь не допускать ситуации, когда потребительские характеристики дешевых и дорогих процессоров примерно равны, как было с предыдущими Celeron (на ядре Mendocino) и Pentium II.

Как и все младшие модели в новых линейках CPU, 566-мегагерцевые Celeron стали объектами повышенного внимания со стороны любителей «разгона», которые стремятся воспользоваться заложенными в них потенциальными возможностями будущих более быстрых процессоров. Это не лишено смысла. По крайней мере, американским испытателям удалось заставить Celeron 566 MHz функционировать на частоте 900 MHz (!) без специального охлаждения. Правда, результат оказался не таким впечатляющим, как того ожидали, – даже работая на шине 100 MHz, Celeron по производительности уступает равной по частоте модели Pentium III. Некоторые связывают это отставание исключительно с невысокой тактовой частотой системной шины, однако они не совсем правы. Уменьшенный объем кэш-памяти второго уровня и более низкая пропускная способность ее интерфейса также существенно влияют на быстродействие. Так что новый Celeron вряд ли станет таким же героем среди «оверклокеров», каким в свое время был Celeron 300A.

Для жителей нашей страны, планирующих в скором времени обновить процессор, есть несколько интересных новостей. За прошедший месяц немного выросли цены на популярные модели CPU Celeron 433 и 466 MHz. Это не удивительно – они пользуются большим спросом. А вот с моделями 500 и 533 MHz все в порядке – еще немножко подешевели. По всей видимости, дело исключительно в психологии покупателей, для которых эта «круглая» цифра все еще ассоциируется с высокой стоимостью. Будьте смелее: 500 MHz – это уже не дорого.

Снизились цены и на все модели Pentium III: на популярные 550-мегагерцевые чипы незначительно, а на мощные CPU с частотой 650–700 MHz – ощутимо.

Во второй половине апреля **AMD** объявила об удешевлении всех моделей своей линейки, после которого, к примеру, чип с тактовой частотой 800 MHz стал стоить в два раза дешевле, чем аналогичный CPU от Intel. Ожидать подобного шага от последней в ближайшее время не приходится, тем более что она все еще не может преодолеть трудности, связанные с упаковкой чипов Coppermine, из-за чего объемы их поставок в настоящее время сокращаются.

О дальнейших инициативах AMD говорят по-разному, связывая будущие события с «магическим» 24 апреля. Одни ждут появления **Thunderbird**, другие – **Spitfire**. Пока AMD официально



не называет дату их анонса, и мы склонны считать, что новые чипы в этот день все-таки не будут представлены. По крайней мере, выпуск Thunderbird запланирован на начало лета, а объявлять Spitfire, который обещает быть быстрее Athlon, прямо сейчас нет смысла. Это привело бы к парадоксальной ситуации, когда процессор начального уровня производительнее своего «флагманского» собрата. Поэтому если что-то и появится «в урочный день», то это будут, вероятнее всего, более быстрые Athlon.

Цены на **память** после нескольких месяцев непрерывного снижения стабилизировались, и на протяжении некоторого времени даже росли. Правда, о перспективах устойчивого повышения стоимости DIMM говорить не приходится – для этого нет никаких оснований. Однако самые популярные модули емкостью **64 MB** сегодня продаются за те же суммы, что и в прошлом месяце. А вот **DIMM 128 MB** еще немного подешевел и теперь стоит ровно в два раза больше, чем 64 MB. Таким образом, тем, кто планирует оснастить свой ПК именно таким объемом памяти, однозначно выгоднее покупать один модуль вместо двух половинной емкости. Также уменьшилась стоимость **DIMM 256 MB** – не в последнюю очередь из-за того, что все большее количество этих модулей появляется в киевских компьютерных фирмах.

Потенциальным покупателям винчестеров лучше выбирать устройства емкостью **10–13 GB**, несмотря на то что дисков, вмещающих **6–8 GB,** все еще достаточно много, а цены на них снизились по сравнению с прошлым месяцем. Новые прикладные программы, игры, а также музыка в формате MP3 требуют больше места, поэтому 10-гигабайтовые накопители однозначно предпочтительнее, тем более что при переходе от 6 GB к 8, и от 8 к 10 за каждые 2 GB приходится доплачивать в среднем около $10, что составляет примерно 10% от стоимости диска, тогда как емкость возрастает соответственно на 30% и 25%.

Возможно, тем, кто ищет производительный HDD, понравится новая серия от **Quantum** – **Fireball Plus LM**, в которую входят модели емкостью **10**, **15**, **20** и **30 GB**. Они отличаются высокой частотой вращения – 7200 об/мин и, соответственно, хорошим быстродействием.

Цены на **3D-акселераторы** в преддверии великих перемен, связанных с выходом новых продуктов и после тотального удешевления карт с чипсетами начального уровня от **NVidia**, временно стабилизировались. Изменения касаются разве что количества различных продуктов в продаже. Так, резко сократилось предложение плат на чипсете S3 Savage4. Новыми фаворитами у экономных пользователей стали акселераторы на базе **Riva TNT2** и ее «урезанных» вариантов (M64, Vanta). Например, плату с чипсетом Vanta и 8 MB видеопамяти можно купить уже за $40–45, хотя более удачными в плане соотношения цена/производительность будут все-таки устройства с **TNT2 M64** и **16 MB VRAM** стоимостью около $70. Немного подешевели также карты с **TNT2 (32 MB)**, **TNT2 Ultra** и **GeForce 256** (последние – незначительно), хотя цены на них варьируются в очень широких пределах в зависимости от дополнительной комплектации (TV/Video in/out, стереоочки и т. д.).

Покупателям, подыскивающим себе хороший монитор, должны понравиться новинки от **Samsung**. Эта компания предложила целый ряд новых 17- и 19-дюймовых моделей с плоскоэкранными кинескопами. Серия DynaFlat, в которую входят дисплеи **SyncMaster 753DF** и **755DF**, заинтересует домашних пользователей, требовательных к качеству изображения. Устройства различаются между собой по максимальному разрешению, частоте развертки и, соответственно, цене – все эти параметры у 753DF несколько ниже. Что касается **SyncMaster 900NF**, то он оснащен трубкой с апертурной решеткой Diamondtron и ориентирован на тех, кто планирует много работать с компьютерной графикой.

Еще одна новинка, с которой мы вас сегодня познакомим, – струйный принтер **Stylus Color 670** от компании **Epson**. Этот малыш может печатать с максимальным разрешением 1440 × 720 точек на дюйм, выдавая до 5 страниц в минуту в черно-белом и до 3,5 – в цветном режиме. Цена устройства очень привлекательна – ориентировочно около $90. Правда, продается оно пока только в США, но, несомненно, в самом скором времени появится и в нашей стране.

Процессоры

Модель	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
Celeron 433 MHz	72	86
Celeron 466 MHz	88	94
Celeron 500 MHz	100	107
Celeron 533 MHz	132	135
Pentium III 550 MHz	199	241
Pentium III 600 MHz	246	261
Pentium III 700 MHz	415	430
Athlon 600 MHz	205	228

Оперативная память

Емкость модуля, MB	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
32	28	35
64	50	58
128	98	119
256	290	309

Жесткие диски EIDE

Емкость, GB	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
6,4	81	91
8,4	90	102
10,0–10,8	101	114
13,0–13,6	113	138
15–17	124	142

Видеокарты

Чипсет	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
NVidia Riva TNT2 16 MB	72	95
NVidia Riva TNT2 32 MB	87	142
NVidia Riva Vanta	40	60
NVidia Riva TNT2 M64	56	80
NVidia Riva TNT2 Ultra	108	150
NVidia GeForce 256	202	250
Matrox G400	118	160
S3 Savage 4	37	50

Мониторы

Модель	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
LG StudioWorks 575NC 15"	142	170
Samsung Samtron 55E 15"	139	146
Samsung SyncMaster 700IFT 17"	230	336
Samsung SyncMaster 750s 17"	225	240
Sony Multiscan E100 15"	212	227
ViewSonic E651 15"	145	153

Сканеры

Модель	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
Agfa SnapScan 1212u	137	155
HP ScanJet 3200C	97	101
HP ScanJet 3300C	131	136
Microtek ScanMaker X6	212	252
Mustek Scan Express 1200CU	90	93
Primax Colorado 9600 USB	66	78
Umax Astra 2100U	144	146

Звуковые карты

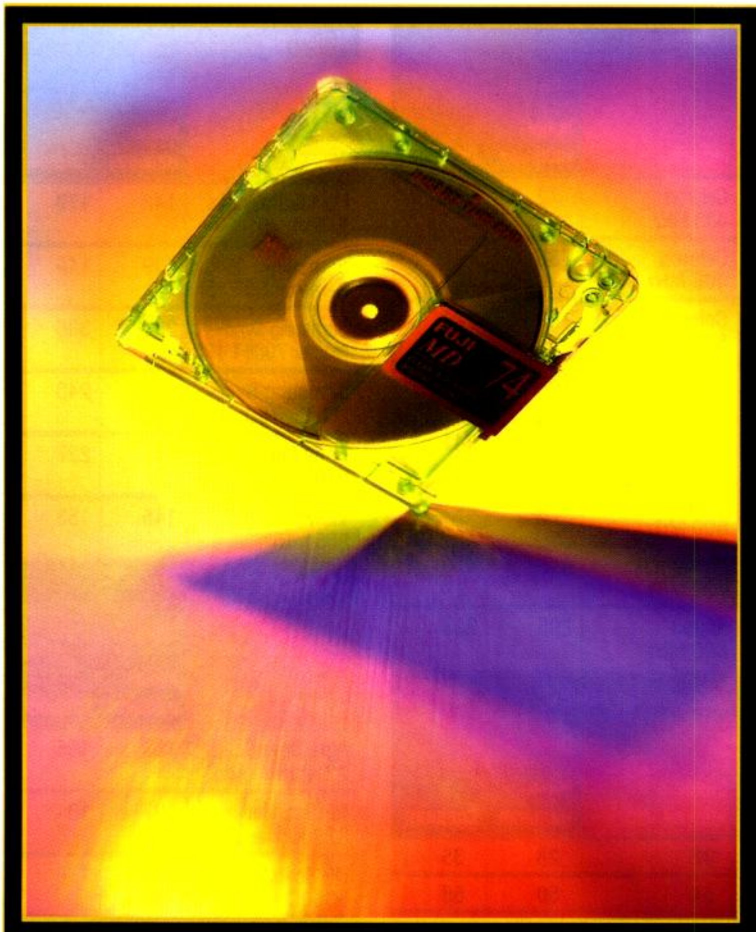
Модель	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
Creative Sound Blaster 128 PCI	20	23
Creative Sound Blaster Live!	50	55
Diamond Monster Sound MX300	36	41

Струйные принтеры

Модель	Цена, $ Минимальная	Цена, $ Средняя
Epson Stylus Color 460	89	103
Epson Stylus Photo 750	250	264
HP DeskJet 710C	129	140
Lexmark Z11	69	81

Богдан Вакулюк

Этим летом ожидается мода на «мини»...



К отпускному сезону следует готовиться заранее. Выбирать страну, курорт, турагентство, рюкзак, палатку, спальный мешок, одежду, этот чертов крем от комаров, фотоаппарат, солнечные очки, компаньонов, велосипеды, покрышки для авто или персонального самолета... Во всем этом наш журнал, к сожалению, помочь вам не сможет. Но, собрав посреди комнаты гору «необходимого» в дороге, подумайте: ничего ли вы не забыли? А положили ли вы туда МУЗЫКУ? Если нет – не отчаивайтесь, до начала лета у вас еще есть шанс. Вы в растерянности? Обратите внимание на следующие два материала номера. Они, как раз, и призваны помочь выбрать устройство, способное заменить в дороге вашу любимую деку...

Мое знакомство с технологией minidisc (сокращенно – MD) началось лет семь-восемь назад с обескураживающей фразы: «Фонограммы принимаются исключительно на dat-кассетах или минидисках». Поскольку, как и любой начинающий непрофессиональный музыкант, в те времена я о таких вещах и слыхом не слыхивал, ответ поверг меня в полное уныние. Целую неделю я колесил по городу в поисках «чего-то такого», да еще с возможностью получить к нему доступ, в итоге мне все-таки посчастливилось найти устройство Adat и переписать многострадальную запись с бобины на цифровую кассету, мини-диск же тогда оказался вне досягаемости. На этом мое первое знакомство с minidisc, по сути, и закончилось... Но по прошествии времени ситуация изменилась – сейчас тяжело найти «громадины» Adat или Dat-магнитофоны, зато обыкновенное «японское» чудо – minidisc – уже запросто можно встретить на улице и дома. Именно о нем пойдет речь далее в рассказе о цифровых портативных аудиоустройствах.

Победоносное шествие MD по миру началось 16 мая 1991 г., когда американское отделение Sony Corporation выпустило пресс-релиз под названием «Sony представляет minidisc-систему для рынка портативного аудио». В нем говорилось о том, что компания разработала новый цифровой аудиоформат, основанный на 2,5-дюймовых магнитооптических дисках, который собирается в течение двух лет продвигать вместе с устройствами на его базе как основу для высококачественных домашних аудиосистем.

Несмотря на это в нашей стране использование MD долгое время оставалось прерогативой радиостанций, телевизионных и профессиональных звукозаписывающих студий – в основном, конечно, из-за стоимости необходимого оборудования, ведь первые портативные проигрыватели MD были в пять-шесть раз дороже высококачественных кассетных аудиоплейеров, и это при том, что звучание их оставляло желать лучшего. Высокая цена в немалой степени обусловливалась отсутствием конкуренции – формат оставался закрытым, так что minidisc-системы выпускала только Sony, чьи продукты всегда отличались высокой ценой. Ситуация стала изменяться к лучшему лишь в последние годы, когда компания лицензировала формат другим ведущим производителям бытовой аудиотехники. Так появились плейеры сторонних фирм, отличавшиеся более доступной ценой и удобными сервисными функциями; кроме того, например, компания Sharp, не удовлетворенная качеством звучания «родного» алгоритма ATRAC, разработала собственные спецификации Sharp ATRAC 3, 4 и 5, обратно совместимые с другими устройствами.

И, конечно, было бы грешно не использовать готовые носители информации в качестве обычного переносного средства транспортировки данных. В 1997 г. Sony совместно с вышеупомянутой компанией Sharp анонсировала устройство MD Data Drives, которое применяет специальные высокоемкие MD, вмещающие 650 MB. MDDD также работает и с обычными дисками, емкостью 160 MB. К сожалению, прочитать Audio MD они не в состоянии, поскольку используют совершенно иную файловую систему.

Начиная с 1997 г. производством портативных и стационарных аудиосистем, основанных на мини-дисках, активно занимаются множество известных компаний, среди которых Aiwa, Casio, Panasonic, JVC, Kenwood, Pioneer и др. Появились также недорогие, но достаточно неплохие китайские «перепечатки» брэнд-моделей Sharp и Sony.

Справедливости ради нужно заметить, что minidisc – не первая попытка создать доступную цифровую аудиотехнологию для домашних пользователей. Чуть раньше, чем Sony, компания Philips представляла свой формат DCC, который также базировался на компрессии звука и использовал в качестве носителя цифровую магнитную кассету. Но из-за высокой стоимости и отсутствия поддержки со стороны других производителей формат так и не получил широкого распространения.

«Сердце» любого MD-плейера – мощный специализированный процессор, который занимается декомпрессированием внутреннего формата диска в поток обычного аудио. Этот формат получил название ATRAC (Adaptive TRansform Acoustic Coding) и представляет собой набор алгоритмов сжатия звука с минимальными потерями качества. Схема работы ATRAC в целом идентична любому другому алгоритму, базирующемуся на психоакустических принципах, например MPEG или AC3. Вначале оцифрованный звук разбивается на короткие фрагменты, затем над ним производится операция удаления лишней информации (неслышимых звуков, недоступных человеческому уху частот), а затем результат «поджимается» классическими алгоритмами архивации. Таким образом, поток данных, необ-

ходимый для передачи звука, сокращается приблизительно в пять раз.

Частота сэмплирования и разрешение MD-звука такие же, как и у Audio CD – 16 бит и 44 kHz. Большинство современных рекордеров имеют сэмпл-конвертеры, благодаря чему можно не заботиться о частоте подаваемого на вход цифрового сигнала – она автоматически преобразуется в рабочую. Впрочем, некоторые современные спецификации уже поддерживают большие разрешения при записи, так, например, Sharp ATRAC 5 – до 24 бит, однако для того, чтобы в полной мере оценить улучшение качества звука, нужно иметь достойный его источник.

Еще один процессор в любом проигрывателе/рекордере MD обслуживает работу с достаточно мощной «файловой» системой. Основная ее часть – TOC (Table of Contents), подобно любому другому носителю данных, содержит информацию о местоположении файла на диске. В случае минидиска такими файлами выступают музыкальные треки – они разбиты на мелкие блоки (кластеры) по 2 секунды (4 для монозаписи) , а в «содержании» для каждого трека хранится информация относительно его начала, конца и количества занимаемых кластеров. При изменении структуры диска (удалении или разбиении трека) меняется только его TOC.

Ну и, конечно, если вспомнить, что мини-диск, в отличие от DAT-кассеты, является устройством с прямым доступом, становится ясно, почему именно этот формат постепенно вытеснил из полупрофессиональных студий своих ленточных собратьев – удобство редактирования не идет ни в какое сравнение.

По физическому устройству minidisc представляет собой обыкновенный магнитооптический диск. Детально вдаваться в принципы его работы не будем, поскольку они уже рассматривались в одном из наших номеров («Домашний ПК», № 3, 1999), напомним лишь, что благодаря частицам с особым свойством – изменять направление поляризации под воздействием магнитного поля, можно перестраивать оптические свойства поверхности такого вещества. Таким образом, любой MD-рекордер содержит два основных блока: магнитный – для записи и лазерный – для считывания.

Существуют три различных типа мини-дисков, причем не у всех из них есть магнитная поверхность. Recordable, или перезаписываемый, как раз представляет собой классический, описанный выше MD. Premastered диск не может быть использован для записи – на нем по определению нет магнитного слоя, только пластиковый, на котором записана фонограмма. Еще один вид диска, Hybryd – комбинированный, содержит как «магнитную» часть, так и закрытую для записи. Сейчас наиболее распространенными являются Recordable MD емкостью 74 мин (около 160 MB). Длительность звучания их предшественников составляла 60 мин (многие Premastered- minidisc до сих пор имеют такую емкость), а в последнее время на рынке уже есть и 80-минутные экземпляры.

Немаловажное достоинство технологии мини-диск – система защиты от пиратского копирования SCMS (Serial Copy Management System). Статус диска определяется двумя битами, записанными в заголовке TOC, при этом существуют три варианта: 00 – никаких ограничений на копирование нет; 11 – возможна одна копия; 10 – копирование запрещено. Режим защиты 11 говорит о том, что цифровым путем (например, посредством оптического выхода) мини-диск можно скопировать только один раз, после чего копия получит статус 10. Но, тем не менее, таких копий можно сделать сколько угодно, никаких специальных правил по этому поводу SCMS не предписывает. Естественно, нет никаких ограничений и на копирование аналоговым путем.

Но в полной мере все плюсы портативного мини-дискового рекордера ощутят счастливые владельцы звуковой карты с цифровым выходом. Ведь с ее помощью на мини-диске можно делать идеальную копию любой звуковой информации, находящейся на компьютере, будь то простой аудио-CD или MP3-файл! К сожалению, в большинстве устройств используется оптический вход S/P DIF, в то время как основная масса аудиокарт имеет электрический. Но это не проблема – на рынке вы найдете «фирменные» переходники, а если на их поиск и приобретение не хватает ни времени, ни средств, то по адресу www.minidisc.org... вы познакомитесь с несложной инструкцией по изготовлению такого конвертера в домашних условиях. Впрочем, даже при записи через линейный аналоговый выход платы качество будет вполне удовлетворительным.

Продукты предоставлены компанией Itkom: www.itkom.com.ua; тел. (044) 241–9096

БЕЗ ЗАПИСИ, ЗАТО С РАДИО

Производитель Sony
Модель MZ-F40
Цена в Киеве – $200



Эта модель является единственным устройством в нашем обзоре без возможности записи, зато она – один из немногих доступных в Украине MD-плейеров с FM-тюнером, что делает ее весьма привлекательной в глазах покупателя. Хотя MZ-F40 выпускается уже около трех лет, по функциональным возможностям она ни в чем не уступает современным моделям. Основной формат, используемый ею в работе, – ATRAC 4, что уже само по себе говорит о качестве воспроизведения музыки – оно не вызывает никаких нареканий. Особую окраску звуку придает двухуровневая функция Mega BASS. Чтобы оценить басы по достоинству, нужны очень хорошие наушники, впрочем, поставляемые в комплекте с плейером, вполне подходят для этой цели.

Размеры MZ-F40 несколько великоваты, по сравнению с другими моделями (по-видимому сказывается «почтенный» возраст устройства), – 128 × 78 × 27,8 мм при массе 180 г (без батареек). На передней панели расположены два небольших ЖК-дисплея, первый из которых отображает состояние тюнера, а второй, более «продвинутый», выдает служебную информацию плейера мини-дисков. Кроме текущего времени звучания трека, нажатием клавиши *Display* индикатор переключается в режим показа текстового заглавия композиции или всего диска.

Тюнер позволяет запрограммировать до 16 станций в FM-диапазоне и 8 – в AM. Существует возможность автоматического сканирования эфира и занесения этих установок в память устройства. А вот прием, особенно на окраинах города, оказался неустойчивым, хотя в тех местах, где он четкий, звучание радио было безукоризненным.



ПЕРЕНОСНАЯ «СТУДИЯ»

Производитель Sony
Модель MZ-R55
Цена в Киеве – $350



В серебристом корпусе этого рекордера есть почти все, что нужно для создания переносной цифровой студии звукозаписи. Как и в предыдущей модели, здесь для записи и воспроизведения используется спецификация ATRAC 4, что позволяет говорить о качестве, приближающемся к Audio CD.

MZ-R55 – довольно старая модель, поступившая в продажу еще в октябре 1998 г., причем дизайн ее корпуса определил для плейеров Sony последующее направление развития: это небольшой параллелепипед размером 84 × 79 мм и толщиной около 2 см, практически соответствующий по размеру мини-диску, – так называемый MD Jacket. Все основные клавиши управления воспроизведением звука, а также ЖК-дисплей расположены на передней панели, которая представляет собой откидывающуюся крышку привода MD. Кроме обычных кнопок вроде *Play*, *Rewind*, *FF*, здесь находятся сервисные функции: управление режимом воспроизведения, выводом информации на дисплей и пр. По бокам размещены кнопки включения двухуровневого Mega-Bass'a, системы ограничения максимальной громкости (AVLS) и T-mark.

Практически все эти функции доступны и на пульте ДУ, который тоже может похвастать ЖК-дисплеем с подсветкой. Управление перемоткой и воспроизведением выполнено достаточно оригинально – в виде небольшого круглого движка на торце пульта.

В комплекте с плейером, кроме ДУ, поставляются зарядное устройство и никель-металгидридный аккумулятор (Sony Stamina), обеспечивающий работу в течение 4 ч, а также специальный «подстегивающийся» корпус для двух батареек AA.



Я СИЛЬНЫЙ! ТОЛЬКО ЛЕГКИЙ...

Производитель Matsushita Electric
Модель Panasonic SJ-MR100
Цена в Киеве – $415



Чтобы отвоевать себе «место под солнцем» на постоянно развивающемся рынке портативных MD-плейеров, производители, кроме все более «хитрых» аппаратных средств, вынуждены искать нестандартные дизайнерские решения. Один из таких «изысков» – контроллер в виде колесика для навигации по диску и управления меню Jog Dial – стал отличительной особенностью этой модели. С его помощью выполнение множества функций, для которых ранее была необходима утомительная процедура «попадания» по микроскопическим клавишам на корпусе, значительно упростилось. Так, для перемотки достаточно чуть-чуть провернуть Jog Dial (при этом на ЖК-дисплее отображаются названия треков, если, конечно, они были созданы), затем нажатием на движок выбрать необходимый. Аналогична работа и с меню.

Выпущенный в июле прошлого года и имеющий габариты всего 84 × 77 × 19 мм при массе 136 г SJ-MR100 стал самым маленьким устройством среди MD-плейеров. Впрочем, вскоре с пальмой первенства ему пришлось расстаться.

В целом же SJ-MR100 включает в себя классический набор мини-дискового рекордера: ATRAC 4, оптический и линейный (микрофонный) входы, развитое меню маркировки и редактирования треков. К сожалению, у модели нет возможности синхростарта при записи через цифровой вход. Зато система именования треков выше всяких похвал – в этом режиме для перемещения по алфавиту используется все тот же Jog Dial, что очень удобно.

Работает рекордер с питанием от одного металл-гидридного аккумулятора (идет в комплекте) в течение 10 ч, от двух батареек AA – 14 ч. Кроме того, в упаковке с устройством находятся удобный пульт ДУ, зарядное устройство (блок питания) и наушники Panasonic.



Пиджак для MD – размер XXL

Производитель Sharp
Модель MD-MT20
Цена в Киеве – $338



После близкого знакомства с этим рекордером так и хочется наградить его прозвищем «вежливый увалень». Почему «вежливый»? Да потому, что это единственная модель, которая здоровается с хозяином при ее включении! И, кстати, прощается при выключении. А еще из-за впечатляющей заботливости инженеров компании Sharp: буквально все действия пользователя сопровождаются подсказками. Окончательное редактирование TOC мини-диска производится только перед выключением устройства, что также немаловажно, – это позволяет, «резко» отключив питание, отказаться от внесенных изменений (например, ошибочного удаления необходимого трека). Однако подобные действия разработчиками, мягко говоря, не одобряются. А «увальня» этот рекордер получает из-за размеров: он значительно толще и тяжелее своих современных собратьев: 88 × 80 × 30 мм при массе целых 235 г.

Перед рассмотрением конкретных особенностей модели хотелось бы отметить свойства, присущие всем подобным устройствам фирмы Sharp. Ни один из рекордеров не имеет функции AGC (Automatic Gain Control), более известной у нас как «автоматический уровень записи». Он регулируется исключительно вручную, причем отдельно для линейного и микрофонного входа. И второе – новая запись всегда добавляется в последнее положение трек-листа мини-диска, в то время как модели Sony имеют специальную клавишу перемотки «до конца» – *End Search*. В противном случае следующая позиция появится после текущего выбранного трека.

MD-MT20 – один из первых портативных рекордеров, который использует шестое поколение алгоритма Sharp ATRAC с разрешением дискретизации 24 бита. Модель была представлена в июне прошлого года одновременно со своей «младшей сестрой» MT-15 (основное отличие заключается в отсутствии ДУ и зарядного устройства) и сразу получила широкое признание благодаря низкой стоимости и большому набору функций: буферная память на 10 с, автоматический конвертер частот при цифровой записи, копирование имен треков – вот далеко не полный их перечень.

Управление работой крайне простое: практически все возможные варианты выбираются клавишей *Edit*, а их подтверждение осуществляется нажатием *Enter*. Чтобы приступить к «кромсанию» диска, можно даже не изучать «Руководство пользователя» – эффект тех или иных действий обычно очевиден.

Пульт дистанционного управления MD-MT20 не имеет ни ЖК-дисплея, ни дублирующих клавиш для записи и сервисных функций и др. Только «перемотка», «воспроизведение» и выбор уровня бас-бустера. В целом же, на мой взгляд, пульт ДУ выполнен несколько неудачно.



Это не сон – это Sony

Производитель Sony
Модель MZ-R90
Цена в Киеве – $420



Данная модель по праву получает звание «хит сезона». Одно из самых последних творений известной компании (со времени выхода MZ-R90 не прошло и полугода), отличительными особенностями которого стали не только изменения во внешнем дизайне устройства, но и серьезная модернизация электронной начинки рекордера. Так, здесь используется DSP-процессор совершенно нового поколения, серьезно улучшивший и без того отличное качество записи и воспроизведения. Кроме того, переработана лазерная считывающая головка, что сказалось на массе и размерах устройства.

Самой заметной новинкой в дизайне является Jog Lever – движок сбоку корпуса, по своим функциям сильно напоминающий Jog Dial рекордера от Panasonic. Он точно так же служит для доступа к командам меню и редактирования, аналогично осуществляется выбор букв при создании подписи трека. Кстати, если вы любитель длинных названий, то нововведение по имени Name Bank – специально для вас. С его помощью во внутренней памяти MZ-R90 можно сохранить до 60 часто встречающихся слов и затем вызвать их одним нажатием клавиши. В «Руководстве пользователя» говорится, что названия треков теперь вводятся непосредственно во время записи. На самом деле это не так – лейбл появится только после ее окончания.

Определение источника записи (цифровой, аналоговый или микрофонный), как и у других моделей Sony, происходит автоматически. Кстати, о микрофоне – разработчики рекомендуют использовать только датчики с активным усилением, хотя на практике проверено, что с пассивным никаких проблем тоже не возникает, разве что уровень записи нужно выставить повыше. Это относится и ко всем рассмотренным ранее моделям. Обычно при использовании рекордера в качестве диктофона производят монозапись. Если указать устройству режим «моно», то информации на мини-диск поместится ровно в два раза больше, чем в режиме стерео, – около 160 мин. Выход у рекордера всего один, а его назначение (headphone/line output) выбирается из меню.

К разряду экзотических функций можно отнести *Joint Text*, которая позволяет скопировать с компакт-диска посредством «очень специфических CD-проигрывателей» названия треков, если там таковые, конечно, имеются. Очень полезное усовершенствование претерпел пульт ДУ – его разъем для наушников наконец-то превратился в обыкновенный мини-джек. Напомню, что во всех предыдущих моделях для этой цели использовался специальный разъем – наушники, совместимые с ним, стоят в полтора-два раза дороже обычных.

К минусам модели можно отнести, пожалуй, только длительную инициализацию при включении питания да медленный поиск трека – порядка 2–5 с.





MP3-плейеры: вчера, сегодня, завтра

Богдан Вакулюк

Наверное, вы будете смеяться, но эта статья снова... ну вы догадались – о портативных MP3-плейерах. Уж сколько, казалось бы, написано, ан нет, невозможно закончить эту поистине бесконечную тему. С каждым днем устройств становится все больше и больше, улучшаются их технические характеристики и совершенствуется дизайн, да и читательский интерес, как показывает переписка, к ним не остывает. Тем более что сейчас эта индустрия стоит у черты, за которой ее ждет технологический прорыв, и в скором времени у нас появятся все шансы увидеть совершенно новый, не похожий на своих «предков» MP3-плейер. Перед таким важным событием неплохо бы совершить некоторую ретроспективу, чтобы вспомнить, на каких китах «держится» этот удивительный мир.

Начиналось все с невзрачных серых коробочек с маленьким «глазком» ЖК-дисплея, которые теперь мы называем...

ПЕРВОЕ ПОКОЛЕНИЕ MP3-ПЛЕЙЕРОВ

Вот уже полгода в Ватикане идут бурные дебаты по поводу расширенного обращения, подписанного «всем прогрессивным музыкальным миром», с просьбой о канонизации... MP3-плейера **Diamond Rio 300**. Ведь именно он был Первым. Именно Rio пришлось принять удар на себя. Но многочисленные приверженцы не дали «малыша» в обиду, он выжил и открыл новую эру цифровой музыки. Последователи не заставили себя ждать.

Первой откликнулась компания **Creative**. После десятка-другого пресс-релизов на свет появился их плейер **Nomad**. Правда, в итоге он все-таки оказался не таким «навороченным», как обещали (заметим, что тогда бы он относился уже ко второму поколению). Все плейеры «первой волны» характеризуются минимумом функциональных возможностей и малым количеством памяти (обычно 16–32 MB). Основное преимущество Nomad перед типичными представителями этого поколения – наличие телефонной книги и многострочного дисплея.

Вслед за своими земляками широкую известность получили еще два типичных корейских представителя: **LG MF-PD330** и **Daewoo MPIO.** По набору функций они похожи на своих братьев как две капли воды (единственное отличие – у Daewoo появилась возможность записи).

Когда же мир наконец понял, что дело это действительно выгодное (объем продаж плейеров стабильно рос), разработчиков словно прорвало. Чего только не выдумывали, чтобы вызвать к себе интерес. Компания **Dynamic Naked Audio** выпустила плейер **Pocket Digital Audio**, выгодно отличавшийся от других размерами, – чуть меньше зажигалки Zippo. Представляете?! По другому пути двинулась компания **Frontier Labs** со своим, в общем-то стандартным по функциям, устройством **Nex.** Для привлечения внимания покупателей, производитель стал выпускать к нему... скины! Я тоже думал вначале, что **Nexkins** – это шутка, но когда увидел рядом с плейером горстку разноцветной нарезанной пленки, пришлось поверить. Совсем оригинальный вариант придумали дизайнеры из компании **Rome MP3**. Они выпустили плейер в форме аудиокассеты! Идея и вправду отличная, хочешь – слушай на ходу, хочешь – вставляй в магнитофон на манер обычной кассеты и

продолжай наслаждаться музыкой. Преобразование осуществляется посредством простой магнитной головки, которая подает сигнал на датчик магнитофона, качество при этом практически не ухудшается.

И кстати, поговаривают, что папа римский все-таки причислит Rio к лику святых, уж больно он ему по душе пришелся. А мы тем временем оставим святых мужей разбираться наедине и посмотрим на...

ВТОРОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Несмотря на такой обширный выбор, поклонники MP3 все равно были недовольны. «Хотим названия песен на плейере видеть», – говорили одни. «Памяти давай!» – кричали другие. «А как насчет диктофона?» – осторожно вопрошали третьи. «Будет вам!» – деловито заявила индустрия и бросилась встраивать поддержку ID3-тегов, совершенствовать ЖК-дисплеи, устанавливать «на борт» микрофоны и USB-интерфейс вместо привычных параллельного или последовательного порта.

Так появился на свет плейер, ставший классикой жанра, – **Samsung Yepp**. Объем памяти 64 MB, диктофон с записью в формат **.sc4*, текстовый экран, поддержка защищенных авторскими правами файлов – вот основные признаки плейеров второго поколения. Кроме того, одна из его модификаций была совмещена с FM-тюнером, что впоследствии стало стандартом.

Ко всяким ухищрениям прибегали и здесь. Так, новый вариант **MPIO**, являющийся теперь торговой маркой **Digit@lway**, позволял подключать к нему цифровую фотокамеру и хранить изображения в памяти плейера. Типичным представителем этого класса также становится плейер **MP3 Player 2Mbps** компании **Gemplex Technology**. Здесь есть все – запись, ID3-теги, подключение цифровой камеры, текстовый дисплей для отображения данных телефонной книжки и названий песен. Оригинальным дизайном отличается модель **IM-600B** гонконгской фирмы **I&C**. Он выполнен в виде... брелка(!), тем не менее, несмотря на свой размер, имеет вполне «взрослые» параметры (64 MB, запись и т. д.).

В эту же категорию попадают новые версии наших «старых» знакомых – RIO 500 и Nomad II.

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ

Следует отметить, что этих устройств еще практически нет. Но о скором их появлении красноречиво говорит существование стационарных музыкальных центров с возможностью воспроизведения MP3. Пару месяцев назад было анонсировано сразу несколько MP3/CD-плейеров. Наиболее перспективными в то время считались две модели: **Mambo-X** от **Tagram System** и плейер компании **Pine Technology USA**. Достоверно о них известно лишь то, что они должны одинаково хорошо воспроизводить как CD-DA, так и обычные Data Disc с файлами MP3, иметь расширенный ЖК-дисплей и удобную систему управления выбором песен в поддиректориях. Начало продаж обоих продуктов было намечено на середину апреля, но по не вполне понятным причинам их выход задерживается. Впрочем, в жизни всегда есть место сюрпризам. О том, какой сюрприз ожидал нашу редакцию в процессе подготовки материала, читайте в разделе о плейере Genica.

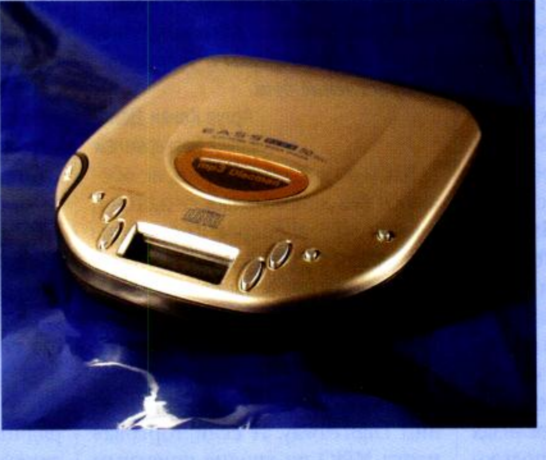
Также к третьему поколению специалисты причисляют серию устройств, представляющих собой настоящие комбайны. Это портативные проигрыватели, позволяющие считывать CD-DA, MP3/CD, CD-RW, DVD- и VideoCD-диски, обычно совмещенные с цветными ЖК-дисплеями и прочими «наворотами». К ним относится, например, модель **PC-808** тайваньской компании **PC World.** Может причислять таких «монстров» к MP3-плейерам и не совсем правильно, но если по цене они вполне сопоставимы, то почему бы и нет?

Genica MP3/CD player

Не обходит прогресс стороной и нашу страну. Удивительно, но один из первых плейеров третьего поколения наша редакция получила практически сразу после его появления и почти одновременно с таким грандом, как MP3.com. Вот и верь после этого рассказам о бесперспективности развития украинского рынка портативной цифровой музыки.

Это устройство, представленное никому не известной «виртуальной» компанией (так называют себя сами разработчики) Genica, произвело настоящий «маленький бум» на Западе. Да, пусть с ним нет никакой толковой документации. Да, пусть никто не знает, как оно называется (имеется подозрение, что имя ему MP3 discman – по крайней мере так написано на крышке). Но зато оно есть, и оно работает!!! Вот уж поистине – тише едешь, дальше будешь.

Итак, господа из компании Genica утверждают, что их изделие способно проигрывать Audio CD, CD-RW, а также диски, соответствующие ISO 9660, содержащие файлы MP3. Нами проверялись все форматы, и в итоге мы можем авторитетно заявить, что все вышесказанное – абсолютная правда. Одинаково хорошо прочитался и пиратский диск из серии «Домашняя коллекция» (поверьте – он оказался в редакции совершенно случайно), и сборник музыки на CD-RW, сделанный мной в незапамятные времена.



Качество звука при проигрывании Audio CD, откровенно говоря, оставляет желать лучшего, но для портативного устройства вполне приемлемо. Зато к MP3 – никаких претензий, из чего можно сделать вывод, что ЦАП, устанавливаемые даже в плохих porta-CD, все же лучше, чем у хороших porta-MP3. Местами одни и те же файлы звучат гораздо приятнее при использовании аппаратного декодирования, чем программного. И чтобы уж совсем задобрить слушателей, разработчики встроили в плейер DSP, в обычном аудиорежиме обеспечивающий два набора установок эквалайзера, а в MP3 – целых пять. Причем один из вариантов удалось опробовать только с хорошим усилителем, потому что наушники «корчились в судорогах» при звуке мягкого, но очень плотного баса...

Ко всему вышесказанному добавьте, пожалуйста, возможность записи (!) 8 мин звука от внешнего микрофона через специальный вход. Но не пугайтесь, возможностями CD-R плейер не обладает – это было бы уже слишком. Превращение Discman'а в диктофон происходит благодаря использованию внутренней памяти – той самой, что служит буфером для EASS (Electronic Anti Shock System), которой оборудовано устройство от Genica. Точных данных о ее объеме нет, но несложные расчеты показывают, что, скорее всего, около 1 MB. Это соответствует 5 с для обыкновенного Audio CD, 50 с – для MP3 и как раз 8 мин звука с битрейтом 16 Kbps.

И как это ни печально (лично мне устройство крайне симпатично) – небольшая ложка дегтя напоследок. Для плейера такого типа ЖК-дисплей, безусловно, бедноват. Он прекрасно справляется со своими обязанностями при прослушивании обычного аудиодиска, но как из полутора сотен MP3-файлов выбрать нужный, если после сканирования они обозначаются только порядковым номером в списке? Тут как раз поддержка ID3-тегов была бы как нельзя кстати. Ну и по внешнему виду все-таки заметно, что разработчики пытались сэкономить: микрики для клавиш жестковаты, материал корпуса выполнен из весьма хрупкого на вид сплава... Зато, взглянув на цену «шедевра технической мысли», я впервые за последнее время усомнился в светлом будущем технологии MiniDisc...

Ориентировочная цена – $169.

Digit@lway MPIO-X32

Зная, что краткость – сестра таланта, разработчики Digit@lway в свое устройство не встроили абсолютно никаких технологических излишеств. Это – плейер, а плейер должен играть, поэтому в MPIO нет ни микрофона на внешней панели, ни телефонной книжечки в идущем в комплекте с устройством программном обеспечении, ни ID3-тегов на ЖК-дисплее. Тем не менее со своими основными функциями он справляется героически: качество звука отличное, а помогает ему в этом трехуровневый эквалайзер. Для любителей низкого насыщенного звука как нельзя лучше подойдет настройка «Rock», тем же, кто намеревается на слух определять положение «скрипки» в оркестровой яме, рекомендуется использовать «Classic».

Жаль вот только памяти маловато – всего 32 MB. Конечно, размер флэша можно увеличить (устройство поддерживает стандартный формат MMC от компании SunDisk), но это, как известно, дорого. В целом, по всем параметрам MPIO стоит уже отнести к пришельцам из прошлого – уж больно он прост. Зато габариты впечатляют: создателям удалось вместить всю электронику в миниатюрный корпус размером 6 × 6 см. Завтра на пробежку обязательно возьму MPIO – в принципе, меня все равно больше чем на полчаса не хватит...

Ориентировочная цена – $163.



Еще одним толчком для развития «высокоемких» проигрывателей послужило появление винчестеров серии **MicroDrive** компании **IBM**. Эти жесткие диски отличают малый размер (2,5 дюйма) и низкое энергопотребление, что дает возможность оборудовать ими плейеры, не вычеркивая при этом из их названия приставку «портативный». Классический для MicroDrive объем – 250 или 340 MB, и именно столько памяти имеется у **MP3Disk-250** компании **Multi-System Technology** и плейера от **i2go.com**. И тот, и другой позволяют совершать основные файловые операции (удаление, копирование из одного каталога в другой) без помощи компьютера. Обе компании в пресс-релизах настойчиво предлагают использовать их продукты для переноски файлов. Правда, MP3Disk-250 работает только от внешнего блока питания, а i2go особо акцентирует внимание на том, что их устройство совместимо с Macintosh (и можете даже не сомневаться – корпус сделан из прозрачного пластика).

Но всех превзошла фирма **HanGO** со своим **Personal Jukebox PJB-100**. В качестве памяти у него служит жесткий диск объемом... 4,86 GB! И это при весьма разумных размерах: 150 × 80 × 26 мм, массе 300 г. Информацию о том, сколько стоит это «счастье», найти так и не удалось...

ПОЧТИ КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО...

Вот так начнешь разглядывать семейные портреты и уверуешь в переселение душ.

Артур Конан Дойл.
Собака Баскервилей

Как и во всякой истории, не обошлось без детективных сюжетов и в мире MP3-плейеров. Первый из них связан с удивительной схожестью некоторых noname изделий с их более именитыми собратьями. Так, например, предметом для размышления может служить внешний вид и устройство плейеров компании Digit@lway. И если торговая марка MPIO по вполне понятным причинам досталась ей от «покойной» компании Daewoo, то почему ее дизайн так напоминает плейер E-Sounds от ONIX System Inc (они абсолютно идентичны)? Но самое удивительное то, что в первой версии этот плейер, как брат-близнец, походил на... Creative Nomad.

С этим устройством связано особенно много странных историй. Во-первых, дизайн плейера, который в итоге вышел под названием Nomad, совсем не похож на тот, что обещали вначале корейские разработчики. А вот плейер Samsung Yepp как раз вполне подходит под описания и изображения, появлявшиеся в пресс-релизах Creative Labs. Да и вообще, этот дизайн оказался настолько удачным, что целый ряд плейеров разных производителей «надевал на себя» шкуру Nomad. Среди них, например, Yepp, Digit@lway MPIO, JazPiper от компании RFC и др.

Ну и в заключение – совсем свежая история. Пару месяцев назад, бороздя просторы Сети, я наткнулся на пресс-релиз компании I2GO о новом MP3/CD-плейере IJ-828. Фотография была очень маленькая, тем не менее, когда в моих руках оказался плейер от Genica, я сумел обнаружить, еще раз взглянув на сайт компании, что на фотографии, с точностью до мелочей, изображена абсолютная копия устройства, которое лежало передо мной. Несмотря на все попытки, найти какую-либо логическую связь между двумя компаниями мне так и не удалось...

БЕЛЫЕ ВОРОНЫ

Все устройства, о которых шла речь выше, имеют более или менее классический вид. Но есть и необычные вещи. К ним, например, можно отнести портативный цифровой плейер **Sony**, использующий в качестве памяти «пальчиковые» модули **Memory Stick**. Почему мы не назвали его MP3-плейером? Да потому, что он таковым не является, несмотря на заявленную поддержку этого формата. Специальное ПО при копировании композиции в устройство конвертирует MP3-музыку в ATRAC3 (компрессия для MD) – вот его-то и воспроизводит Sony.

Хотите часы с музыкой? Пожалуйста – компания **Casio** всегда к вашим услугам. Совсем недавно она выпустила несколько моделей таких «гибридов» с памятью от 1 до 8 MB. Ну а в такую штуку, как мобильный телефон, проигрыватель MPEG-файлов сам просится. Надо только чуть-чуть поразмыслить, что и сделали такие гранды, как **Ericsson** и **Samsung**. Их модели, кроме воспроизведения MP3-музыки, записывают речь, при этом использовать их можно не только в качестве диктофона, но и автоответчика.

Нет разве что MiniDisc-плейера, способного хранить и воспроизводить MP3-файлы (анонсировала **Sharp** такую модель, да и та обманом оказалась). Единственная «вариация на тему» – подключаемое между компьютером и MD устройство **NetLink** компании **Voguette**, способное на лету конвертировать MP3 в ATRAC3. В свое ПО она встроила функцию голосового чтения документов и с гордостью заявила, что теперь на мини-диске можно переносить документы. Правда, конвертируя их в звуковые файлы. Вопрос



Здесь приведено то, что в криминалистике принято называть вещественными доказательствами: фрагменты пресс-релизов компаний Digit@lway, E-Sounds и RFC



о русскоязычных текстах программисты упорно игнорируют...

И в заключение: если вы не ищете легких путей, можем предложить сделать MP3-плейер... самим! Это же очень просто: покупаете микросхему кодека, прикручиваете к ней пару микриков для управления, пару спикеров для выхода и последовательный порт винчестера на вход. А если серьезно, то по адресу *pages.hotbot.com/cooking/anton_verbeijen/main.html* находится детальное описание технологии создания устройства с принципиальными схемами и шаблонами для печатных плат. Авторы утверждают, что такой плейер обходится в $50–70 (без стоимости носителя – HDD, Flash и др.).

Ну что ж, надеюсь, этот небольшой обзор пролил немного света на существующее положение дел в мире портативных устройств для MP3. Если вы поклонник этого формата, то, возможно, уже определились, какое «чудо» поедет с вами летом к глубоким морям или высоким горам. Если нет – рекомендуем обратиться к предыдущему материалу номера. Только совет – не забывайте философа Буридана...

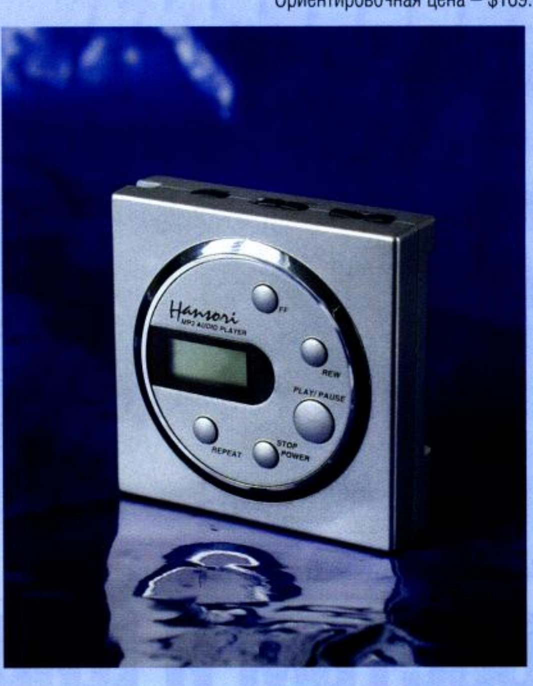
Продукты предоставлены компанией Itkom: www.itkom.com.ua; тел. (044) 241–9096

AMAC Hansori HAN-14XS

Похоже, что рынок MP3 захлестывает волна миниатюризации. Каждый новый плейер, попадающий в нашу редакцию, кажется объявляет негласную войну своему предшественнику за право называться Самым-Пресамым Маленьким. Вот и наш новый знакомец, если и не обошел своего собрата Digit@lway MPIO, то уж точно не отстал от него. Судите сами: масса 45 г (без батареек), размер всего 6 × 6 см. Конечно же, он, как и MPIO, поддерживает лишь стандартный набор функций: простое управление, 3D-звук, блокировка клавиш, 32 MB памяти. Но чего же вы хотели от такого «малыша»? И, тем не менее, в его корпус помещается еще и цифровой FM-тюнер, но, к сожалению, в модели HAN-14XS его нет (тюнер встроен в модификацию HAN-14XM).

Работает плейер от одной батарейки формата AAA около 5 ч; с ним поставляются наушники и сопроводительная документация. Отдельного упоминания стоит вариант поставки драйверов (утилиты для загрузки файлов) – вместо привычного CD вы получаете... CD-визитку, прямоугольный компакт-диск емкостью в 20 MB. Выглядит – потрясающе. Что же касается потребительских качеств такого решения, тут уж судить вам – на моем стареньком Sony 4x, например, он не прочитался...

Ориентировочная цена – $169.





Сергей Галушка, Виталий Губин

Светом и цифрой

– Вы что – братья?
– Нет, мы даже не родственники.
Из к/ф «Форест Гамп»

Господа, готовы ли вы к летнему отдыху? Не правда ли, странный вопрос. Отдыхать мы можем всегда – были бы средства и время. Но это только на первый взгляд. К отпуску нужно готовиться заранее: спланировать маршруты путешествий, забронировать места в пансионатах и гостиницах, заказать проездные билеты. Но и это еще не все! Какой же отдых без фотоаппарата?! Ведь надо же надолго запечатлеть счастливые мгновения, чтобы приятные воспоминания от них не померкли в серых буднях. О том, как лучше это сделать, и пойдет речь в данной статье.

В последнее время о преимуществах и недостатках цифровых фотокамер перед традиционными пленочными говорят и пишут многие. Сможет ли цифровая фотография вытеснить обычную? Когда, наконец, это произойдет? Примерно такими вопросами сегодня задается большинство пользователей. Но чтобы ответить на них, давайте вначале обратимся к истории.

История «химической фотографии» уходит своими корнями в глубокую древность. Уже тогда люди замечали, что от солнечных лучей темнеет человеческая кожа, искрятся опалы и аметисты, портится вкус пива. Однако лишь в 1827 г. французские естествоиспытатели Нисефор Ньепс и Луи Дагер впервые научились отображать действительность с помощью света. И уже в 1839 г. Генри Фокс Тальбот открывает негативно-позитивный процесс, доведенный сегодня практически до совершенства. Тем не менее в последние десять лет благодаря стремительному прогрессу в области IT-технологий его преимущества стали оспариваться.

Во многих цифровых фотокамерах для формирования изображения используется светочувствительная кремниевая пластина – CCD (Charge Coupled Device – Прибор с Зарядовой Связью), или ПЗС-матрица, которая состоит из электронных элементов, преобразующих свет определенной интенсивности в нужное цифровое значение. Условно говоря, каждому такому элементу соответствует отдельная точка (пиксел) на получаемой позднее картинке. Цветное изображение в любительских камерах формируется в результате последовательного засвечивания матрицы через несколько светофильтров (красный, зеленый, синий), а затем сохраняется в виде файла в память камеры.

Но как объяснить, что сегодня «любительские» цифровые аппараты стоимостью $800 только достигают уровня пленочных «мыльниц» за $100? Высокая цена большинства современных цифровых камер потребительского класса объясняется не возросшими (по сравнению с фотопленочными) функциональными возможностями и улучшенной оптикой, а дороговизной изготовления светочувствительных матриц. В погоне за максимальным размером изображения при минимальной цене производители вынуждены экономить на качестве систем экспозамера, автофокуса, оптике и др. Лишь за последний год пройдены 2-, 3-, 4-мегапиксельные рубежи! Кому нужна такая скорость? На самом деле все очень просто.

В классической фотографии разрешающая способность измеряется максимальным числом различимых линий на миллиметр негатива. У современных любительских цветных негативных пленок этот показатель составляет 50 линий на 1 мм и выше. При разрешающей способности в 50 линий на 1 мм обычная фотопленка может передать 1200 × × 1800 линий на негативе стандартного размера 24 × 36 мм. Чтобы достичь таких же результатов, ПЗС-матрица в цифровой камере должна содержать, по крайней мере, 2400 × 3600 пикселов.

Делать прогнозы, как известно,– занятие неблагодарное. Говорить о том, что в ближайшее время произойдет полное вытеснение традиционной фотографии цифровой, пожалуй, не совсем верно. Это далекая перспектива. Тем не менее уже сегодня каждый, кто приобретет цифровой аппарат, сможет убедиться на собственном опыте, что подобный процесс получения снимков выигрывает как по удобству, так и по скорости. Фотопленку, например, трудно долго сохранять: она царапается, высыхает, ломается, а о том, чтобы сделать качественные копии с негатива или со слайда, и вообще говорить не приходится. Цифра же не подвластна времени: копируй, редактируй, добавляй – все вынесет! А электронное фото от этого лишь краше станет.

Поэтому-то и решили мы ознакомить вас с теми камерами, которые сегодня можно купить в наших магазинах. Мы не старались охватить весь спектр подобных изделий, поставляемых в Украину, а лишь набросали штрихи к «групповому портрету» этих элегантных цифровых «наследниц» пленочных «шкатулок».

PANASONIC KXL-600A



По внешнему виду это устройство скорее напоминает диктофон или радиационный дозиметр, но никак не фотокамеру, и он наверняка бы приглянулся немногословным резидентам секретных спецслужб: оригинальный вертикальный дизайн позволяет его удобно размещать в кармане. Однако качество получаемых электронных отпечатков вряд ли удовлетворило бы разведчиков и шпионов.

Из-за отсутствия вспышки снимки, сделанные в помещении, получаются темными; встроенное ЖК-табло не выдает информации об уровне освещенности фотографируемого объекта, а также не позволяет просмотреть полученные кадры (альтернативный 1,8-дюймовый ЖК-дисплей KXL-D50 поставляется за отдельную плату либо в комплекте с моделью KXL-601A); на видеовыходе стандарты PAL или SECAM не поддерживаются – только NTSC. Однако не забывайте – модель была выпущена еще в 1997 г., и определенных хороших слов она вполне заслуживает.

Камера проста в использовании, позволяет производить портретную, пейзажную, макро-, а также серийную съемку (при разрешении 320 × × 240 время подготовки устройства – менее 1 с, при 640 × 480 – 1,6 с), снабжена эффективным оптическим видоискателем с направляющими кадрирования, а также встроенным фильтром нейтральной плотности. Низкая цена и двухлетняя гарантия от Panasonic делают KXL-600A хорошим выбором для начинающих Web-дизайнеров. Немало радости он также доставит и детям – пусть они с его помощью узнают об искусстве цифровой фотографии.



AGFA EPHOTO 780C



Этот аппарат непременно должен понравиться многим читателям: обтекаемый корпус голубого цвета с легким стальным отливом, прорезиненные вставки по бокам (чтобы камера случайно не выскользнула из рук), удобная и простая система управления, унаследованная от функциональных и не слишком дорогих пленочных «мыльниц».

1,8-дюймовый цветной ЖК-дисплей окружают пять кнопок, отвечающих за включение различных режимов съемки и воспроизведения кадров, хранящихся в памяти. Модель ePhoto 780C комплектуется картой SmartMedia объемом 2 MB, которая устанавливается в соответствующий разъем и закрывается защитной дверцей. На верхней панели расположен жидкокристаллический монитор, отображающий текущее состояние настроек камеры, количество оставшихся кадров и индикатор разряда батарей. Для связи с компьютером аппарат использует последовательный интерфейс RS-232.

Agfa ePhoto 780C позволяет получать довольно качественные портретные снимки. С пейзажами сложнее – заметны искажения по краям, исчезают детали, примерно те же замечания уместны и для макроработ. Еще одно неудобство: режим съемки, равно как и воспроизведения, включается путем перемещения защитной створки объектива. Но в последнем случае при просмотре отснятого материала вы, вполне вероятно, случайно можете оставить отпечатки своих пальцев на объективе, что крайне нежелательно, тем более если это будет повторяться неоднократно.



AGFA EPHOTO CL30



Процесс возникновения хита всегда остается загадкой, даже для его автора. Невозможно, создавая новую песню, книгу, цифровую камеру, на все 100% быть уверенным, что она придется по душе слушателям, читателям, пользователям. Для успеха нужно что-то еще – быть может, условия, время, немного везенья. Аппарат Agfa ePhoto CL30 в прошлом году был очень популярен в Европе и Америке, хотя каких-то особых причин для этого нет: снимки, сделанные с его помощью, не отличаются сверхвысоким качеством, ярко освещенные объекты на них получаются слегка приглушенными, нового комплекта батарей хватает ненадолго, от силы на полчаса. Правда, сегодня на смену ему приходит модель Agfa ePhoto CL30 Click!, но о наследнице чуть позже.

Agfa ePhoto CL30 проста в применении, для связи с ПК используется интерфейс USB. Оба ЖК-дисплея (индикаторный и цветной) расположены на тыльной стороне и закрыты защитным «саркофагом» из прозрачного пластика. Управление всеми режимами съемки и воспроизведения осуществляется с помощью меню, для вызова и навигации по которому необходимо воспользоваться небольшой кнопкой-колесиком. Крышка, или защитная дверца, у объектива отсутствует. Ее функции выполняет встроенный ультрафиолетовый фильтр (на нем, к сожалению, со временем могут непременно остаться отпечатки ваших пальцев).

Основное отличие Agfa ePhoto CL30 Click! от своей предшественницы – наличие дисковода IOmega Click! 40 MB.



KODAK DC-260



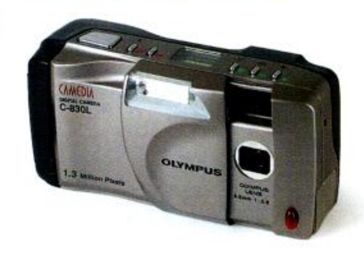
Не секрет, что Kodak выпускает ПЗС-матрицы для многих моделей цифровых камер других производителей, поэтому не случайно ее собственные разработки традиционно пользуются спросом.

Kodak DC-260 – по нынешним меркам модель несколько устаревшая, зато надежная и проверенная временем: на прилавках магазинов она появилась еще в 1998 г. Ее возможности впечатляют. Аппарат снабжен ПЗС-матрицей, способной делать снимки размером 1536 × 1024, встроенными микрофоном и динамиком, что позволяет записывать и воспроизводить аудиофрагменты для каждого отснятого кадра продолжительностью до 45 с, имеет 3-кратный оптический и 2-кратный цифровой трансфокатор, встроенные сценарии для наиболее часто встречающихся видов съемки, очень экономно расходует энергию – комплекта новых батарей хватает на несколько часов работы. Пять режимов функционирования фотовспышки позволяют фотографировать при любых условиях освещенности. Возможна серийная съемка – до 8 кадров в секунду в зависимости от разрешения. Прямо в аппарате отснятые изображения легко сохранить в виртуальном фотоальбоме.

Правда, управление аппаратом довольно сложное и без документации разобраться в разветвленной системе меню будет нелегко. Существует и еще несколько недостатков: даже при незначительном перемещении камеры картинка на ЖК-дисплее сильно размывается и становится нечеткой, невозможно также вручную устанавливать диафрагму.



OLYMPUS CAMEDIA C-830L



В конце прошлого лета по результатам тестирования цифровых камер, которое проводил еженедельник «Компьютерное Обозрение» (№ 31, 1999), этот аппарат в своем классе удостоился знака «Выбор редакции». И совершенно не случайно! Чем же это устройство привлекает пользователей? В первую очередь удачным сочетанием качества, возможностей и цены.

Судите сами: размер изображения, полученного с помощью Camedia C-830L, достигает 1280 × 960; встроенный цифровой трансфокатор способен увеличивать картинку в два раза (однако при этом разрешение падает до 640 × 480, так же, как и в режиме быстрой съемки – около 2 кадров в секунду). TV-выход (PAL) позволяет использовать Camedia C-830L в качестве видеокамеры совместно с бытовым видеомагнитофоном или платой захвата видео. Просматривая отснятый материал, вы можете разбить отдельный кадр на девять сегментов и, предварительно выделив и увеличив в три раза любой из них, разглядеть даже мелкие детали полученного электронного фото. Цветопередача довольно точна как при дневном освещении, так и при съемках со вспышкой. В последнем случае этому способствуют встроенный механизм защиты «от красных глаз» и серия вспышек, адаптирующих зрачки к яркому свету.

Камера предельно проста в управлении, нет сложных и запутанных меню. Этот аппарат – отличный выбор для домашнего пользователя, для которого качество отпечатанных на принтере снимков играет не последнюю роль.



OLYMPUS CAMEDIA C-21



Стильная, легкая, изящная, компактная, эта камера, несомненно, будет естественным дополнением к имиджу деловой женщины. Да и какой настоящий мужчина устоит перед соблазном подарить такой аппарат своей любимой. Camedia C-21 только с виду напоминает игрушку, но «начинка» у нее далеко не «детская»: 2,1-мегапиксельная матрица, качественный широкоугольный светосильный объектив (f 2,4), 2,5-кратный цифровой трансфокатор, вспышка с синхронизацией в начале либо в конце экспозиции. Управление камерой осуществляется через экранное меню, выбор его пунктов производится с помощью четырехкнопочного координационного устройства. При необходимости вы можете легко внести изменения в экспозиционные параметры, откорректировать баланс белого, изменить режим фокусировки, чувствительность матрицы, размер и степень сжатия кадра (поддерживаются форматы JPEG и TIFF). Благодаря имеющемуся видеовыходу (PAL) легко подключить этот аппарат к телевизору и демонстрировать отснятые кадры на большом экране, а в сочетании с бытовым видеомагнитофоном использовать его в качестве видеокамеры. Кроме того, устройство комплектуется инструкцией на русском языке.

Кстати, владельцы практически любых моделей Olympus могут вполне обходиться и без компьютера. Для этого достаточно приобрести фирменный принтер P-300E либо P-330E и печатать фотоснимки напрямую из камеры.



OLYMPUS CAMEDIA C-2020ZOOM



Глядя на футуристические силуэты современных камер, фотолюбители со стажем, возможно, испытывают чувство легкой тоски по тем временам, когда на Олимпе «устройств, останавливающих мгновения» безраздельно царили «Лейки», «Зоркие», «Вилии», «Смены». Таким господам модель Camedia C-2020ZOOM, несомненно, понравится, равно как и многим другим пользователям. В «классическом» прочном пластиковом корпусе, напоминающем по форме дальномерные фотоаппараты, скрывается современная электронная начинка.

Яркий и незернистый 1,8-дюймовый ЖК-дисплей имеет высокую частоту обновления. Все настройки камеры производятся с помощью простого и понятного экранного меню, для навигации используется клавиша-джойстик. Все данные о диафрагме, выдержке, балансе белого, степени сжатия кадров (всего 5 степеней) и чувствительности матрицы (ее легко изменить) высвечиваются на ЖК-дисплее, при необходимости вы можете внести соответствующие коррективы. Инфракрасный ПДУ позволяет не только щелкать затвором, но и менять фокусное расстояние объектива (3-кратный оптический ZOOM). Снимать можно в трех режимах: с приоритетом диафрагмы, с приоритетом выдержки или автоматически. Оптический видоискатель сопряжен с объективом и имеет подстройку диоптрий, что позволяет людям с плохим зрением фотографировать без очков. Нетрудно с помощью камеры делать панорамы. Доступен стандартный разъем для подключения внешней вспышки.



CANON POWERSHOT S20



Любовь с первого взгляда, только для настоящих мужчин... Именно так можно охарактеризовать данную модель – новейшую разработку Canon. Строгая прямоугольная форма без всяких излишеств, серебристый пластиковый корпус с металлической окантовкой, легким этот аппарат не назовешь – целых 270 г. Рассказывать о достоинствах можно долго, поэтому остановимся лишь на главном.

3,34-мегапиксельная матрица позволяет получать изображение размером 2048 × 1536; интуитивно понятное управляющее меню можно настроить на любом из 10 представленных здесь языков (среди них, к сожалению, нет ни русского, ни украинского); 2-кратный оптический и 8-кратный цифровой трансфокатор; три уровня компрессии снимков; автоматический и ручной режимы определения выдержки, диафрагмы, баланса белого (к сожалению, автобаланс белого не всегда исправляет цветовые сдвиги от искусственного освещения). Для связи с компьютером используются интерфейсы RS-232 и USB, имеется также видеовыход PAL. Передача данных может осуществляться посредством TWAIN-драйверов. Встроенная вспышка работает корректно, не пересвечивая передний план, цветопередача – в несколько холодных оттенках. Кроме того, с помощью этого аппарата легко создавать панорамные снимки с последующей автосклейкой кадров.

Камера комплектуется блоком питания, фирменными аккумуляторами и наверняка придется по вкусу деловым людям, привыкшим экономить время не в ущерб качеству.



Модель	ПЗС-матрица, тыс. элементов	Размер изображения, пикселы	ZOOM	Память в комплекте, MB	Количество кадров/качество	Цена в Киеве, $ (ориентировочная)	Аппарат предоставлен
Panasonic KXL-600A	360	640 × 480	–	CompactFlash, 2	24/высокое, 96/стандартное	125	BMS Trading: (044) 560-7271
Agfa ePhoto 780C	350	1024 × 768 (интерполяция)	–	SmartMedia, 4	22/интерполяц., 45/высокое, 70/стандартное, 165/низкое	220	Wega Distribution: (044) 461-9284
Agfa ePhoto CL30	1010	1152 × 864	Цифровой 2X	SmartMedia, 4	6/интерполяц., 12/высокое, 16/стандартное, 36/низкое	396	Wega Distribution: (044) 461-9284
Kodak DC-260	1595	1536 × 1024	Оптический 3X, цифровой 2X	CompactFlash, 8	13/высокое, 18/стандартное, 29/низкое	700	Представительство Kodak: (044) 252-6300
Olympus Camedia C-830L	1310	1280 × 960	–	SmartMedia, 4	9/высокое, 18/стандартное, 60/низкое	419	«Итком»: (044) 274-2993
Olympus Camedia C-21	2110	1600 × 1200	Цифровой 2,5X	SmartMedia, 8	15/высокое, 38/стандартное, 122/низкое	710	DataLux: (044) 245-7367
Olympus Camedia C-2020ZOOM	2110	1600 × 1200	Оптический 3X, цифровой 2,5X	SmartMedia, 8	15/высокое, 38/стандартное, 122/низкое	936	«Итком»: (044) 274-2993
Canon PowerShot S20	3340	2048 × 1536	Оптический 2X, цифровой 8X	CompactFlash, 16	6/сверхвысокое, 16/высокое, 31/стандартное	800	Представительство Canon: (044) 246-5507

Вполне естественно, что каждая цифровая камера комплектуется программным обеспечением, которое позволяет загружать отснятые кадры в компьютер и вдобавок – редактировать их, составлять фотоальбомы, слайд-шоу, Web-страницы и т. д. Однако сегодня существуют и другие методы доставки электронных фото на диск вашего ПК.



Рис. 1

Если в камере используются карты памяти типа SmartMedia, то для того чтобы переносить с них данные в компьютер, достаточно приобрести специальный адаптер Flash-Path (рис. 1), вставляющийся в 3,5-дюймовый дисковод. После инсталляции необходимых драйверов, как правило, не вызывающей никаких трудностей даже у новичка, вы сможете считывать и записывать информацию со Smart-Media-карты, словно с обыкновенной дискеты.



Рис. 2

А ежели в вашей компьютерной системе имеется порт USB, то, вероятно, следует подумать о покупке универсального устройства Image Card Reader (рис. 2), позволяющего работать как со SmartMedia-, так и с CompactFlash-картами. Установив соответствующее ПО, вы обнаружите в папке *Мой компьютер* два дополнительных дисковода съемных дисков.



Рис. 3



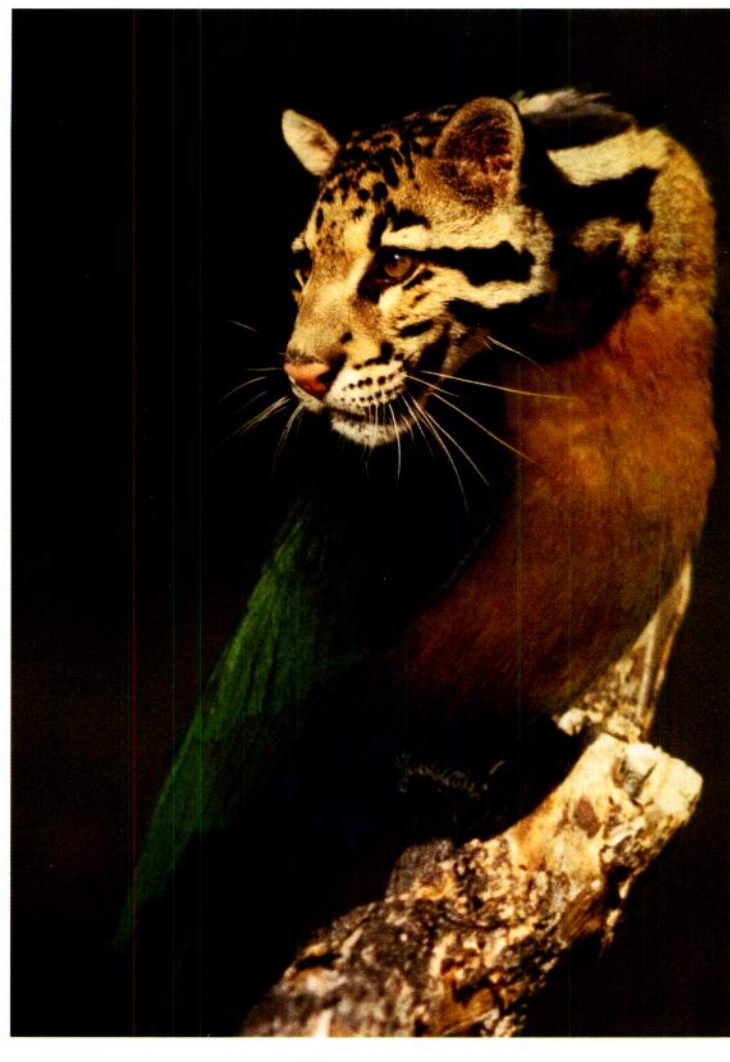
Рис. 4

Владельцы ноутбуков также не забыты – благодаря специальным адаптерам они смогут обращаться с картами памяти камер, как с обыкновенными устройствами PC Card (рис. 3, 4).

Устройства предоставлены компанией «Технопарк»: (044) 246-3489

«Секретное оружие» современного фотолюбителя

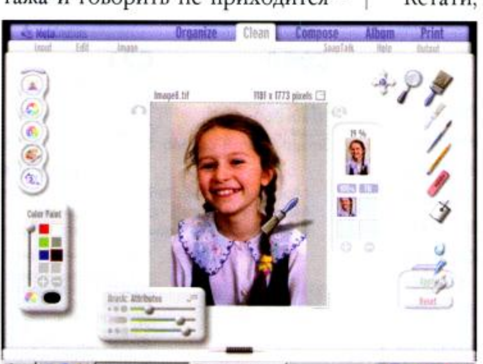
Сергей Галушка



И как только раньше люди жили? Скукотища! Телевизор – предел желаний, компьютеры – лишь на бумаге в смелых расчетах ученых, цифровые камеры – бредни фантастов. А вы посмотрите на старые фотографии! Статичные позы, все в сборе: по бокам – дед в военном мундире с бравыми буденовскими усами и счастливая старушка с огромным шиньоном на голове, мужественный отец семейства – в центре вместе со своей супругой, кокетливо склонившей голову ему на плечо, два прилизанных отпрыска в накрахмаленных рубашках – у ног своих почтенных родителей. Видать, долго готовились к подобным съемкам. А какие фото дарили любимым?! Томный взгляд, подкрашенные зрачки, виньетка – пошлость и безвкусица по нынешним меркам!

Фотомонтаж в те годы – секрет профессионалов! Хотя какой там секрет: берешь один кадр и экспонируешь фотобумагу за исключением того места, где должен на снимке находиться желаемый объект с другого кадра (эту часть закрываешь предварительно вырезанным по форме объекта кусочком черной бумаги). Потом наоборот: экспонируешь только нужный объект, закрыв темным листом с соответствующей «дыркой» остальную часть будущего снимка. Вот и все! Поначалу, конечно, трудновато все точно совместить, но затем появляется навык, равно как и в любом другом деле. Так и создавались кадры: стоит среди сирени юноша, а вместо «сердца» у него – портрет любимой девушки. Или смотришь, а на снимке – твоя желанная бредет в обнимку с известным артистом. Профессионалы достигали потрясающей достоверности таких фальсификаций. Даже криминальные эксперты с трудом могли отличить, где подлинник, а где подделка.

Особого мастерства требовала ретушь. Попробуй, научись управляться со всеми этими пинцетами, скальпелями, лупами, рейсфедерами, кисточками, красками да лаками. С появлением компьютеров и электронных фоторедакторов подобные задачи намного упростились. Сейчас практически любой человек, мало-мальски знакомый с приемами редактирования цифровых изображений, может в считанные минуты добиться потрясающих результатов: исправить ошибки экспонирования, ретушировать снимки – убрать морщины возле глаз, ликвидировать бородавки, вставить недостающие зубы в улыбке и т. п. А о возможностях электронного монтажа и говорить не приходится – они ограничены только вашей фантазией. Вырежьте, например, с помощью специальных средств в графическом пакете свой образ по контуру и поместите его в любой другой снимок. После чего, небрежно разбросав на столе отпечатанные на фотопринтере кадры, лихо завирайте на очередной вечеринке несведущим друзьям: «Это я в отеле на Канарских островах беседую с Шарон Стоун, здесь мы обедаем в уютном ресторанчике в Париже с Энди Макдауэлл. А это? Что, совсем не узнаете? Моника Левински... было дело, однажды разоткровенничалась со мной».

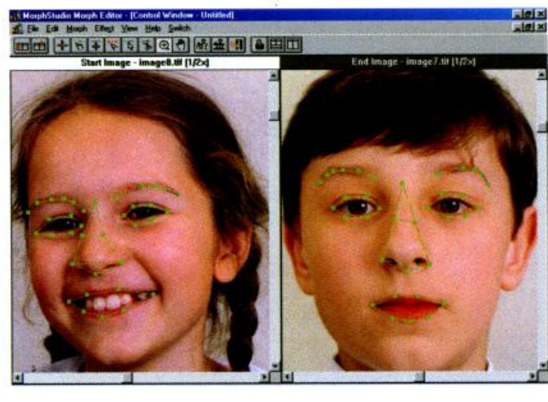


Кстати, знакомым с искусством ретуши пленок и фотобумаг и переучиваться практически не нужно: те же инструменты, только виртуальные. Более того, современные домашние графические редакторы позволяют выполнять некоторые стандартные рутинные действия по приведению снимков в «божеский вид», так сказать, в одно касание, точнее, в один щелчок мышью. Какие пакеты для этого порекомендовать?

В первую очередь я бы хотел обратить ваше внимание на **Kai's Photo Soap 2** (о предыдущей версии данного редактора мы рассказывали – см. «Домашний ПК», № 1, 1998). Этот пакет, равно как и все остальные продукты фирмы Meta Creations, отличается необычным стильным интерфейсом. **Photo Soap 2** позволяет загружать изображения с цифровых фото- и видеокамер, сканеров и графических файлов, редактировать их, применяя широкий спектр различных встроенных эффектов, составлять виртуальные фотоальбомы и слайд-шоу, благодаря службе SoapTalk получать «горячие» консультации через Internet по всем возникающим вопросам, распечатывать готовые работы, экспортировать альбомы в Web-страницы для публикации в Сети и многое-многое другое. Вообще говоря, последние версии этого пакета отличаются тесным взаимодействием со многими службами в Internet, представленными на Web-сайте компании *(www.metacreations.com)*.

Не забывает о домашних пользователях и знаменитая Adobe, славящаяся своими мощными профессиональными графическими редакторами. Ее новейшая версия продукта **Adobe PhotoDeluxe Home Edition 3.1** по своим возможностям практически ничем не уступает упомянутому выше творению знаменитого Кая Краузе: и интерфейс «одомашнен» (множество стильных графических «фенечек», красочных пиктограммок, неожиданно выплывающих менюшек), и эффектов ничуть не меньше, и интеграция с Сетью неплохо налажена. Кроме того, прямо в этом редакторе вы сможете создавать открытки и календари с изображениями ваших ИЛО («известных любимых объектов»). При случае можно воспользоваться и другой облегченной версией «старика» **PhotoShop – Adobe PhotoShop 5.0 LE** (Limited Edition), правда, не со столь оригинальным интерфейсом, как у PhotoDeluxe.





Есть чем порадовать нас и у софтверной империи Microsoft. Разработчики **Microsoft Picture It! 2000** попытались наделить свое детище всеми достоинствами, характерными для современных фоторедакторов, рассчитанных на непрофессионалов: весьма «интеллектуальный» механизм автоматического исправления изображений, прекрасные средства для создания визитных карточек, открыток, календарей, коллажей, Web-страниц, слайд-шоу, фотоальбомов. Вы можете снабжать свои снимки необходимыми подписями, рамками, применять к композициям разнообразные цифровые эффекты (в том числе и трехмерные), усиливая тем самым оказываемое ими впечатление на зрителя. Кроме того, пакет поставляется с довольно большой библиотекой рисунков, содержащей профессиональные фотографии, а также другие графические элементы, включая различные текстуры и объекты Clip Art. Ну а для наиболее полной реализации своих художественных наклонностей (я, например, в школьных учебниках любил подрисовывать усы, очки и папиросу на портретах классиков), вы можете прибегнуть к помощи пакета **Microsoft PhotoDraw 2000 Version 2**, который позволяет не только редактировать фотоснимки, но и рисовать на них.

Компания Ulead сравнительно молодая, однако ее творения уже давно нашли огромное число поклонников в различных уголках земного шара. Даже профессиональных дизайнеров впечатляют возможности Ulead PhotoImpact, но для домашних целей лучше подойдет более дешевый редактор **Ulead PhotoExpress** с необычным красочным и удобным интерфейсом. Легкость в использовании, поэтапность действий, строки меню, снабженные интуитивно понятными поясняющими пиктограммами, – все это вместе делает данный продукт особо привлекательным для новичков, хотя, надо заметить, за кажущейся простотой скрывается мощь современного приложения, способного удовлетворить самые высокие требования домашнего пользователя. Другими словами, на выходе вы сможете получать все те же виртуальные альбомы, визитные карточки, Web-страницы и т. д.

Говоря о программных инструментах, адресованных любителям цифровой фотографии, мне хотелось бы упомянуть еще о двух небольших приложениях: **Photo-Alb 3.6** *(www.photoalb.com)* и **Photo/Graphic Edges 4.1** *(www.autofx.com)*. Первое из них служит для создания электронных фотоальбомов на диске вашего ПК, второе позволяет снабжать снимки великолепными рамками, кстати, его можно инсталлировать и в виде дополнения (plug-in) к Adobe PhotoDeluxe Home Edition.

Но разве так уж нам необходимо хорошо выглядеть на фотографиях, скрывая свои недостатки и подчеркивая достоинства? Разве так уж нужно обрамлять свои отпечатки витиеватыми рамками и впоследствии слезливо умиляться над снимками, вспоминая прежние времена? Не слишком ли мы серьезны? Может, стоит несколько подправить свое уж чересчур умное выражение лица, поскольку самые большие глупости на Земле делаются именно с этой гримасой, во всяком случае, так считал известный герой фильма «Тот самый Мюнхгаузен». Улыбайтесь, господа!

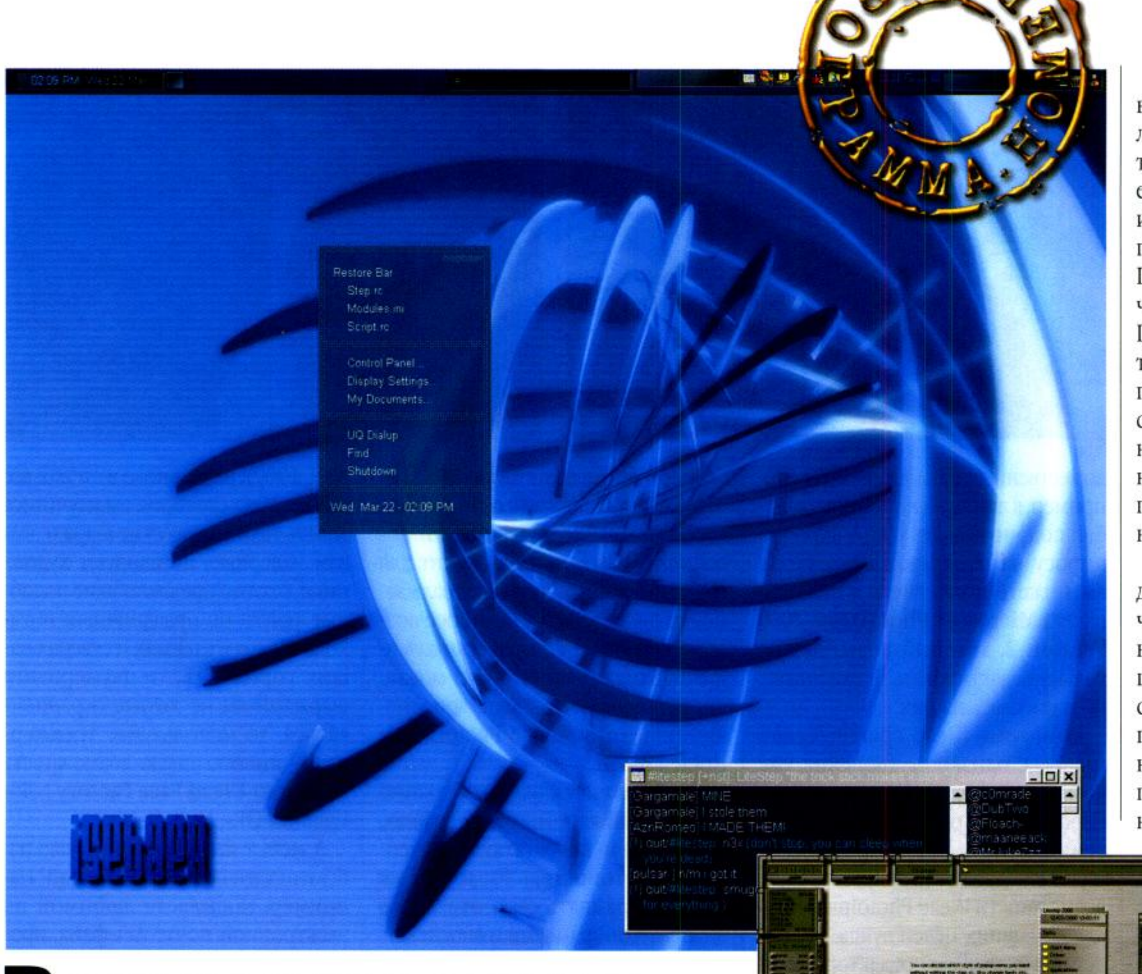
«Я спешу посмеяться над всем, иначе мне довелось бы заплакать», – каждое воскресенье вещает нам с телевизионных экранов самовлюбленный Евгений Петросян словами великого П. Бомарше. А чтобы посмеяться над собой и своими друзьями, у любителя цифровой фотографии есть немало возможностей. Например, с помощью пакета **Kai's Super Goo 1.5** («Домашний ПК», № 2, 1999), созданного в стенах все той же Meta Creations, вы научитесь делать такие дружеские шаржи, что вам наверняка позавидуют художники, охотно предлагающие подобные услуги по праздничным и выходным дням в парках и скверах наших городов. Если двумерными шаржами вы не хотите ограничиваться, то используйте трехмерные – именно такую возможность нам дарит **Ulead Face Factory** («Домашний ПК», № 8–9, 1999).

А может быть, вообще лучше избегать статичных изображений? Например, посылаете любимой по электронной почте AVI-файл, просматривая который, она удостоверится, насколько точно вы созданы друг для друга, так как ее милый образ прямо на глазах плавно превратится в ваш или наоборот. «Волшебникам» из Ulead такие фокусы под силу. А с помощью **Ulead MorphStudio 1.0** и вы освоите подобные «секреты». Особых премудростей в работе с этим пакетом нет – все очень просто. В левом окошке помещаете исходное изображение (например, фото любимой), в правом – конечное, т. е. то, в которое необходимо «превратить» начальное (разочаровавшиеся в любви могут разместить здесь фотографию кобры или обезьяны). Затем на обоих рисунках выделяем соответствующие точки и контуры, переходящие по вашему замыслу друг в друга (глаза – в глаза, нос – в нос и т. д.). Правило одно: чем больше детализация, тем плавней анимация. Сохраняем свой шедевр в виде AVI-файла и шлем кому надо. При желании, имея графический адаптер с видеовыходом, такие клипы можно даже записать на видеомагнитофон.





Вот, пожалуй, и весь «джентльменский набор» наиболее популярных программ для домашней фотолаборатории, с которыми я хотел вас ознакомить. В последующих номерах мы более подробно поговорим о некоторых из представленных здесь приложений. ■



Реинкарнация Windows

Сергей Светличный

Наш журнал уже неоднократно рассказывал о различных программах и утилитах, призванных изменить облик Windows. Это и WindowBlinds, и Talisman, и LAUNCHKaos, и еще множество других. Продолжая тему, сегодня мы поговорим о еще двух весьма любопытных представителях этой категории продуктов.

MACOS НА РАБОЧЕМ СТОЛЕ

**MacVision v0.8.206, Jeff Bargmann
members.aol.com/JMB1984/MacVision**

Операционная система компьютеров от Apple, как это ни парадоксально звучит, всегда была очень популярна среди пользователей Windows. Функциональность, удобство в работе и, что также немаловажно, оригинальный дизайн и эффектный внешний вид вполне способны заставить многих владельцев Intel-совместимых компьютеров сожалеть о недоступности подобных «благ» на их ПК.

Приятной новостью для таких людей будет сообщение о том, что Apple, по слухам, собирается выпустить свою операционную систему MacOS для платформы x86. Несмотря на это нетерпеливые пользователи, не желающие ждать милости от природы, решают своими руками ковать свое счастье. Так появляется масса «яблочных» тем и скинов для самых разных оболочек Windows, а также самостоятельные продукты, более или менее удачно копирующие внешний вид MacOS. Однако все они обладают одним очень неприятным недостатком – сходство с Macintosh сохраняется лишь до тех пор, пока пользователь не начинает работать с компьютером. При совершении любого, самого незначительного действия сразу же становится ясно, какая операционная система в действительности установлена на данном ПК.



Утилита MacVision в этом плане выгодно отличается от многочисленных скинов для WindowBlinds и тем для Talisman, поскольку копирует не только оформление окон, но и массу других объектов: кнопки, полосы прокрутки, индикаторы, Панель задач (Mac Finder Bar)... Причем, что действительно интересно, Панель задач в MacVision работает так же, как и в MacOS, – при запуске приложения на ней появляется его системное меню, естественно, полностью работоспособное. К сожалению, с некоторыми программами подобный «трюк» не проходит – например, с Microsoft Word.

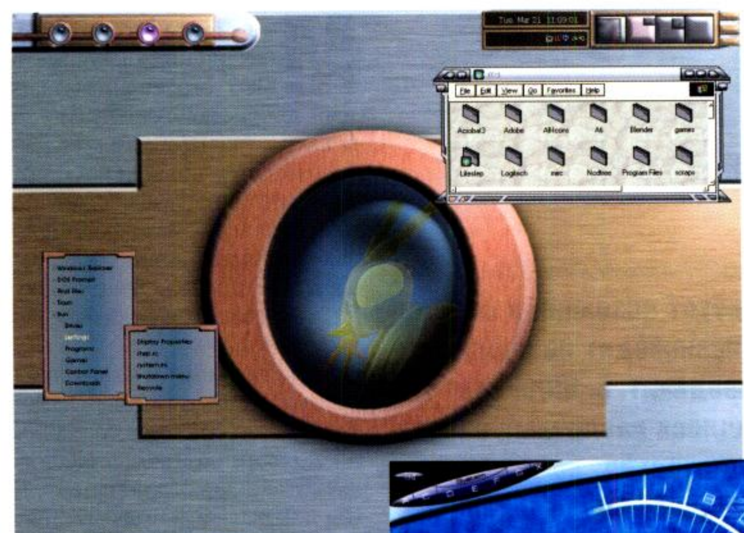
В данный момент утилита находится в состоянии бета-версии, так что со стабильностью у нее есть некоторые проблемы, русские шрифты «не понимаются», да и скорость работы также могла быть повыше. Сам автор на своей странице рассказывает о «громадье планов» по поводу того, что еще он намеревается включить в MacVision. В числе прочего, кстати, и «маковский» файловый менеджер Finder. В общем, пока что эта утилита представляет скорее академический интерес, однако в будущем, по завершении работ над программой (если это когда-то произойдет, поскольку подобные проекты имеют неприятный обычай не добираться до финального релиза), судя по всему, должно получиться нечто довольно интересное.

ПОСЛЕ СБОРКИ ОБРАБОТАТЬ НАПИЛЬНИКОМ

**LiteStep v.0.24.5 (freeware), LiteStep Development Team
www.litestep.net, www.litestep.com**

Эта программа является наиболее «радикальной» утилитой по части смены дизайна оболочки ОС. В отличие от других, рассмотренных как в этой статье, так и в предыдущих номерах журнала, LiteStep не инсталлируется поверх стандартных средств управления, а используется в качестве оболочки Windows вместо обычной Microsoft Explorer Shell, устанавливая свои собственные Панель задач, Главное меню, Рабочий стол и другие элементы интерфейса.

Изначально над созданием программы работал Francis Gastellu, он





же LoneRunner/Aegis, затем он «передал эстафетную палочку» группе программистов, взявших себе название LiteStep Development Team.

Как говорят сами разработчики, LiteStep является быстрой, стабильной и невероятно гибкой в настройке оболочкой (добавляя при этом «в отличие от...», чего мы с вами делать не будем). Естественно, она поддерживает сверхпопулярную систему сменных «внешних обликов» (которые здесь называются не «скинами», а «темами»), благодаря чему пользователь может выбрать по своему вкусу внешний вид программы из более чем полутысячи готовых тем, доступных на любом специализированном сайте, или же создать свою собственную.

В этом плане LiteStep весьма напоминает другую альтернативную оболочку Windows – Lighttek Talisman, однако, в отличие от последней, на самом деле является shell replacement, т. е. полноценной заменой стандартной оболочки, и поэтому лишена основной проблемы Talisman – громоздкости и «неповоротливости». Опыт показывает, что многие владельцы не самых производительных компьютеров отказываются от этой действительно невероятно красивой программы из-за ее «прожорливости». В случае же LiteStep все оказывается с точностью до наоборот: эта оболочка потребляет даже меньше ресурсов, чем стандартная.

«Идейным вдохновителем» LiteStep является операционная система NextStep, а ее создателям, судя по всему, Unix ближе, нежели Windows. Во всяком случае, об этом красноречиво говорит расширение текстовых файлов с настройками – *.rc, а также общая идеология: основная часть программы, ее ядро, занимает чуть больше 30 KB, причем все, что оно может, это подключать различные модули, которые, собственно, и выполняют всю работу. Так, один модуль отвечает за стартовое меню (здесь именуемое *popup menu*, поскольку это название более полно раскрывает его назначение), другой – за панель задач (*taskbar*), третий – за горячие клавиши (*hotkey*), остальные – за систему виртуальных экранов, часы, работу с электронной почтой, командную строку, скринсейвер и т. д.

Основное достоинство такого подхода к созданию программы заключается в том, что пользователь сам выбирает, какие именно модули ему необходимы, и подключает только их, не расходуя системные ресурсы на те элементы управления, которые так или иначе останутся невостребованными.

Единственным же недостатком LiteStep можно назвать разве что не самую удобную настройку (во всяком случае, с точки зрения пользователя Windows, избалованного простыми, красочными и интуитивно понятными конфигурационными утилитами). Дело в том, что вся настройка LiteStep осуществляется с помощью редактирования нескольких текстовых файлов – step.rc, script.rc, modules.ini. Для некоторых модулей (например, lsmail.dll, с помощью которого LiteStep работает с электронной почтой) существуют отдельные утилиты настройки, написанные сторонними разработчиками, однако это скорее исключение, чем правило. С другой стороны, структура таких конфигурационных файлов предельно проста, и если вы хотя бы поверхностно знакомы с любым, пусть и самым примитивным языком программирования, то разобраться в step.rc, содержащем все основные опции, окажется делом буквально считанных минут. Но даже если вы не написали ни единой строки программного кода, все равно освоиться с настройкой LiteStep будет совсем несложно, поскольку в конфигурационных файлах все разделы сопровождены поясняющими комментариями, а в состав загруженной из Internet темы практически наверняка будет включена справочная информация по всем используемым в ней модулям.

Зато несомненным преимуществом подобного подхода перед традиционными для приложений Windows меню *Options* являются очень широкие возможности по настройке программы – вы не ограничены в своих действиях теми опциями, которые разработчик счел необходимым открыть для «всеобщего обозрения», а можете изменить буквально любой параметр. Единственное, что при этом стоит сделать, – сохранить рабочие копии всех основных файлов (а еще лучше – весь каталог LiteStep), поскольку в программе нет спасательного круга под названием *Reset To Defaults*, и в случае непредвиденных осложнений восстанавливать работоспособность системы придется вручную.

В общем, если вы недовольны медлительностью и неустойчивостью стандартной оболочки Windows, и при этом не боитесь с головой окунуться в техническую документацию (метод тыка здесь помогает только на самых первых порах), обязательно попробуйте LiteStep – в отличие от подавляющего большинства подобных программ, эта оболочка может похвастаться не только внешними красотами, но и отличной функциональностью. Следует лишь учитывать, что у утилиты возникают конфликты с Internet Explorer 5, выражающиеся, в частности, в отсутствии Taskbar и вероятном возникновении проблем с автозагрузкой. Но, как мне кажется, если для пользователя скорость работы и минимальное потребление системных ресурсов являются критичными параметрами, он вряд ли станет использовать этот, откровенно говоря, довольно громоздкий и не самый устойчивый броузер.

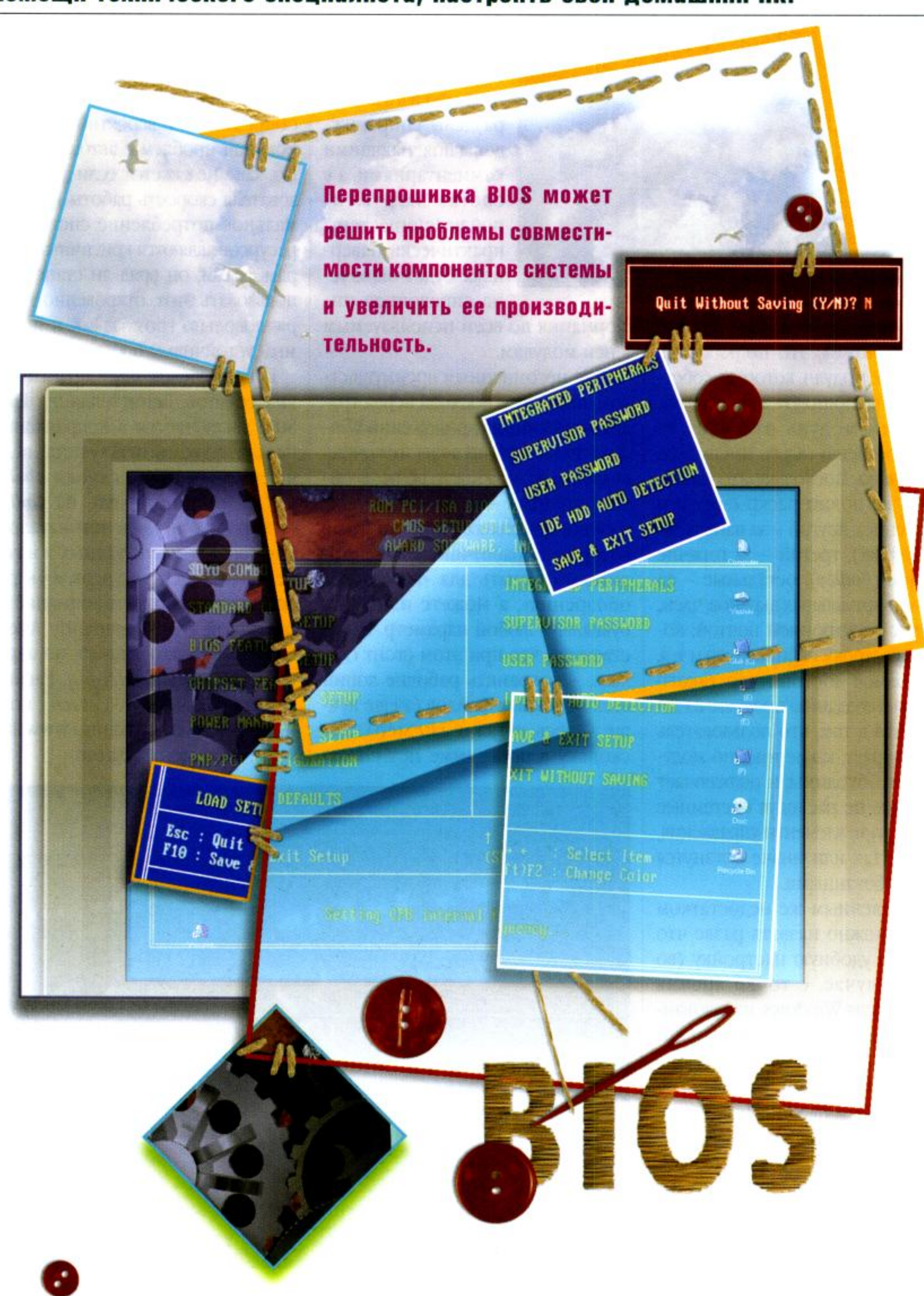
И напоследок пару практических советов. Деинсталляция LiteStep заключается в исправлении файла c:\windows\system.ini, а именно – замене строки *shell=C:\LiteStep\litestep.exe* на *shell=explorer.exe* и удалении каталога LiteStep. Кроме указанных в начале раздела Web-ресурсов, я бы рекомендовал обратить внимание на неплохой FAQ (Frequently Asked Questions), находящийся по адресу *floach.pimpin.net/lsfaq*. Расширенную справочную систему можно загрузить со страницы www.litestep.com/page-help.shtml. ■



Все, что полезно знать о BIOS

Максим Потапов

В отличие от автомобиля, «техобслуживание» ПК не требует познаний в механике, все взаимодействие компьютерных «шестеренок» происходит на программном уровне – посредством «базовой системы ввода/вывода», т. е. BIOS. Этот материал содержит рекомендации и разъяснения, касающиеся различных настроек BIOS, разобравшись в которых, вы сможете самостоятельно, не прибегая к помощи технического специалиста, настроить свой домашний ПК.



Перепрошивка BIOS может решить проблемы совместимости компонентов системы и увеличить ее производительность.

Мы не будем рассматривать все опции, доступные в BIOS, ограничимся лишь теми, которые могут оказать существенное влияние на стабильность или производительность компьютера либо расширить функциональные возможности ПК. Регулировку прочих параметров лучше всего предоставить самой системе, т. е. оставить значения, выставленные «по умолчанию».

В связи с большим количеством производителей аппаратного и программного обеспечения существует множество разновидностей BIOS, отличающихся друг от друга интерфейсом и названием функций, поэтому мы не станем привязываться к конкретным модификациям BIOS, а для настроек приведем их «наиболее вероятные» названия. Мы также ограничимся рассмотрением только современных BIOS, которые имеются в компьютере типичной на сегодняшний день конфигурации: процессор класса Pentium II, память – PC100 SDRAM, жесткий диск объемом свыше 2 GB, PCI- или AGP-видеоплата, наличие порта USB. В некоторых случаях наше руководство пригодится и для более старых систем.

Прежде чем мы перейдем к практике, хотелось бы предупредить о необходимости соблюдения элементарных мер предосторожности. Так, изменяя параметры в BIOS, записывайте все свои действия – если возникнет проблема с работой компьютера, вы без труда восстановите первоначальные установки. В любом случае всегда можно вернуться к исходным параметрам, заданным производителем, для чего придется воспользоваться функциями *Load BIOS Defaults* и *Load Setup Defaults*. Первая выставит самые безопасные значения параметров BIOS, что будет полезно при восстановлении работоспособности компьютера, вторая – оптимальные для нормальной работы системы.

Учитывая все эти замечания, перейдем к самой BIOS. При загрузке машины на экране в течение нескольких секунд отображается приглашение, к примеру *Hit DEL to enter setup*. Нажав в это время на клавишу DEL, вы вызовете меню, с помощью которого осуществляется доступ к настройкам BIOS. Уже по «титульной» странице становится ясно, что обеспечение работы ПК на базовом уровне не является единственным предназначением BIOS. Здесь можно найти много просто полезных опций, например обеспечение управления доступом к компьютеру. В

основном меню для этого предусмотрены опции *Supervisor Password* и *User Password*. С их помощью можно задать пароли на загрузку системы, причем только *Supervisor Password* позволит изменять настройки в BIOS. Без знания одного из этих паролей никто не получит доступ к информации, хранящейся на жестком диске или на любом другом носителе, установленном в компьютере. Единственным способом «взломать» систему останется вскрытие корпуса и замыкание специальных контактов на материнской плате (см. ее документацию). Кстати, то же самое придется сделать, если вы забудете пароль. В принципе, можно предотвратить и вскрытие корпуса: опечатать его или установить замок на специальные скобы, если таковые на корпусе имеются.

Еще одной возможностью ограничить доступ к информационному содержимому ПК является включение режима *Read Only* в меню *Floppy Disk Access Control*. Это запретит запись файлов на дискеты, так что постороннему человеку скопировать информацию без вашего ведома не удастся. Опять же, в этом случае потребуется установить пароль на доступ к настройкам BIOS.

Если компьютер не загружается и меню BIOS недоступно, необходимо очистить CMOS-память, замкнув соответствующие контакты на материнской плате.

Другими полезными опциями могут стать автоматическое включение и загрузка компьютера в заданное время, а также его переход в «спящий режим» в случае бездействия. Следует отметить, что настройку энергосберегающих режимов для монитора, жесткого диска и системы в целом можно осуществить и средствами Windows. В BIOS для этого необходимо включить функцию *Power Management*. Если в корпусе установлен блок питания стандарта ATX, в меню *Automatic Power Up* можно задать точное время запуска компьютера – единоразово, каждый день или в определенные дни месяца. Для того чтобы получить удаленный доступ к своему компьютеру и при этом не держать его постоянно включенным (в режиме «сна»), можно использовать режим *PWR Up on Modem Act*, который позволит BIOS включить компьютер в ответ на входящий телефонный звонок. При этом для загрузки и входа в систему не должны требоваться пароли, и, кроме того, система инициирует работу модема только после своей загрузки, а значит, процедуру соединения придется повторить. Кстати, в таком режиме щелчок тумблера модема сможет инициализировать включение компьютера. Есть и другие способы запуска компьютера – нажатие на пробел либо на кнопку мыши (если они подключены через порт PS/2), для чего в BIOS имеется опция *PWR up on PS2 KB/Mouse*.

Продолжая тему загрузки компьютера, мы рассмотрим методы ускорения этого процесса с помощью настроек BIOS. Возможно, каждый раз, когда вы включаете ПК, вам приходится подолгу наблюдать процесс тестирования памяти. Чтобы сократить время, которое требуется для проведения подобных тестовых процедур, следует активизировать опцию *Quick Power On Self Test* (или *POST*). Отключить эту опцию потребуется лишь при поиске причины неисправности ПК, так как для ее определения необходимо более тщательное тестирование при загрузке.

Современные материнские платы позволяют использовать для загрузки компьютера практически любой носитель, установленный в ПК. В меню *Boot Sequence* можно задать последовательность обращения BIOS к системным дискам, при этом возможны комбинации *A, C; C only; CD-ROM; LS/ZIP* и др. В обычной ситуации рекомендуется выбирать вариант, в котором первым опрашиваемым устройством является жесткий диск, чтобы система не тратила время на опрос других накопителей. С этой же целью следует отключить поиск флоппи-дискеты *Boot Up Floppy Seek*, что к тому же позволит избавиться от достаточно неприятного звукового сигнала, сопровождающего данную процедуру.

Если в будущем все-таки возникнет необходимость загрузиться с дискеты, то все, что необходимо сделать, это при запуске компьютера войти в *BIOS Setup* и изменить эту опцию на A, C (перед прошивкой BIOS такой выбор обязателен). В случае, если в компьютере установлены как IDE-, так и SCSI- жесткие диски, может возникнуть потребность включения *HDD Sequence SCSI/IDE First*. Дело в том, что по умолчанию IDE-диску присваивается значение C и загрузка производится именно с него. При замене этой опции на SCSI пользователь получит возможность разместить различные операционные системы на IDE- и SCSI-дисках либо просто использовать SCSI-диск в качестве загрузочного.

Опция *Halt On* отвечает за остановку компьютера в процессе начального самотестирования (POST) при обнаружении неисправности или отсутствия необходимого устройства, например клавиатуры. Здесь можно задать компьютеру условия, при которых загрузка будет продолжена: *All Errors* – при любых ошибках, *All But Disk/Key* – при всех, кроме ошибок клавиатуры и диска, и т. д.

Загрузка компьютера может также быть приостановлена при обнаружении Boot-вируса. Отвечают за данную функцию *Virus Warning* и *Boot Virus Detection*. Эти режимы работают по-разному: *Virus Warning* запрещает любую запись в загрузочный сектор жесткого диска, что в качестве побочного эффекта, кстати говоря, предотвращает и установку операционной системы Windows 9x. *Boot Virus Detection* же в процессе загрузки выводит на экран предупреждающее сообщение в случае, если содержимое загрузочного сектора отличается от предварительно сохраненного в памяти. Далее, по усмотрению пользователя, можно либо продолжить загрузку, либо перезагрузить ПК, используя системную дискету.

Раздел *IDE HDD Auto detection* предоставляет возможность автоматического определения параметров жесткого диска и выбора режима, в котором тот будет работать. Обычно пользователю предлагается два или три варианта, из которых в случае современных дисков объемом более 528 MB оптимальным является режим *LBA*. Полученные после процедуры автоматического определения параметры следует задать явным образом, включив режим *USER Type HDD*, что ускорит загрузку компьютера на несколько секунд, которые в противном случае будут каждый раз тратиться на автоматическое определение этих же параметров. Режим *AUTO*, с другой стороны, полезен тем, что не требует изменения настроек BIOS в случае замены диска.

Режим *Floppy 3 Mode* является японским стандартом для флоппи-дисковода и не используется в других стра-

Существуют утилиты, позволяющие изменять параметры BIOS прямо из операционной системы. Наибольшей популярностью пользуется Tweak BIOS, бесплатную версию которой можно загрузить по адресу *www.miro.pair.com/tweakbios*. Программа предназначена для оптимизации работы чипсета материнской платы, центрального процессора и видеокарты и предоставляет доступ к регулировкам, которые зачастую не «показаны» в BIOS материнских плат. Примечателен тот факт, что утилита способна изменять параметры «на лету», не требуя перезагрузки и не обновляя микрокод в ПЗУ BIOS. Она совместима практически со всеми существующими чипсетами и графическими акселераторами и не зависит от версии BIOS, установленной в компьютере.

Параметры, заданные с помощью бесплатного варианта TweakBIOS, будут действенны до момента перезагрузки либо отключения компьютера. Зарегистрированная версия позволит сохранить эти настройки в файл и загружать каждый раз при запуске ПК.

Внешний вид программы напоминает стандартный интерфейс BIOS от Award Software. Перемещение по меню сопровождается полезными подсказками о том, как повлияет на производительность изменение того или иного параметра. Важно отметить, что «игра» с этими настройками может привести к зависанию компьютера, так что использование утилиты требует от пользователя соответствующего уровня знаний и навыков. В любом случае разработчики предупреждают, что они не несут ответственности за утерю информации либо вышедшие из строя аппаратные компоненты в связи с использованием TweakBIOS.

нах, так что в меню *Floppy 3 Mode Support* этот пункт следует проигнорировать.

Режим *UDMA* поддерживается всеми современными жесткими дисками и позволяет повысить производительность системы в целом. Отключение его может понадобиться лишь в случае работы системной шины на нештатных частотах, о чем подробнее будет рассказано ниже.

HDD S.M.A.R.T. capability расшифровывается и переводится как «технология самодиагностики и мониторинга состояния диска». С ее помощью можно заранее предотвратить потерю информации при сбое жесткого диска. Система отслеживает нормальную работу механических и электронных элементов накопителя и оценивает его состояние путем сравнения текущих параметров с заложенными пороговыми значениями. Активизация этой функции несколько снижает производительность компьютера, зато гарантирует сохранность данных, что особенно актуально для съемных дисков.

Функция *IDE HDD Block Mode Sectors* (в других модификациях BIOS может называться *Multi-Sector Transfers*) позволяет передавать несколько секторов за один такт, что, естественно, повышает быстродействие. Режим *Maximum* устанавливает количество секторов в блоке равным максимальному значению, что, однако, не всегда является оптимальным режимом для накопителя. Для установки наилучшего значения необходимо обратиться к документации жесткого диска.

Некоторые версии BIOS предоставляют возможность форматирования, однако мы ни в коем случае не рекомендовали бы без крайней нужды «баловаться» с этой опцией.

Разобравшись с оптимизацией загрузки компьютера и работы жесткого диска, перейдем к более «тонким» настройкам. Современные материнские платы позволяют устанавливать частоту, напряжение питания и прочие параметры процессора не с помощью перемычек на самой плате, а через BIOS. Для изменения частоты системной шины необходимо выбрать *Manual* в меню *CPU Speed*. Для стабильной работы процессора на нештатных частотах, возможно, потребуется увеличение *CPU Vcore* – напряжения питания ядра. Пользователь, однако, должен отдавать себе отчет в том, что установка данного параметра сверх нормативного значения может повлечь за собой выход процессора из строя, причем необязательно сразу. Это связано с увеличением вероятности миграции электронов, т. е. их движения по «непроторенным» дорожкам. Вначале это приводит к ошибкам, а в дальнейшем – неисправимым повреждениям микроструктуры процессора.

Повышение частоты системной шины, кроме того, может стать причиной зависания системы из-за возникновения проблем с жестким диском, а также платами расширения – видео, звуковыми и прочими. Частоты, на которых будут работать эти компоненты, приведены в меню *CPU Bus/PCI Freq.* Значения свыше 37 MHz могут привести к сбоям диска (особенно если тот работает в режиме UDMA) и, возможно, к утере всей информации на нем. Исходя из этого, рекомендуем использовать предложенные значения в меню *CPU Speed*, а также номинальную частоту системной шины и напряжение *CPU Vcore*.

Рассмотрим другие параметры, регулирующие работу процессора. *BIOS Update* (другой вариант названия – *Pentium II Microcode*) – этот механизм необходим для загрузки микрокода, содержащего исправления ошибок в процессорах класса Pentium II. Включение данной опции повысит стабильность работы системы.

Если при загрузке появляется сообщение об ошибке, связанной с CMOS-памятью, необходимо заменить батарейку на материнской плате.

Отключать параметр *CPU L1 and L2 Cache settings* не стоит, так как это приведет к значительному снижению производительности и не даст никакого положительного эффекта.

CPU L2 cache ECC checking: при включении опции стабильность работы системы может повыситься за счет механизма коррекции ошибок в кэш-памяти второго уровня процессора, однако быстродействие при этом снизится.

Чтобы выжать из своей системы дополнительный прирост производительности, следует обратиться к настройкам оперативной памяти. *SDRAM Configuration* указывает, должна ли BIOS самостоятельно установить временные параметры доступа к памяти на основании информации из блока SPD в модуле памяти (*by SPD*) или разрешить это сделать пользователю (*Disabled*). Последний режим мы настоятельно рекомендуем не включать. Максимальное быстродействие памяти достигается при минимальных значениях величин *CAS Latency*, *RAS to CAS delay*, которые можно задать, выбрав 7ns (143 MHz) в меню *SDRAM Configuration*.

Далеко не все микросхемы памяти будут устойчиво работать при такой настройке, поэтому при их покупке следует поинтересоваться у продавца, помимо соответствия модуля памяти стандартам PC100 или PC133, еще и параметром *CAS Latency*, который обычно обозначается CL=2 и CL=3. Память с CL=2 имеет максимальное быстродействие и стабильно работает на частотах 100–133 MHz.

В случае, если вы используете тип памяти ECC SDRAM, содержащий механизм коррекции ошибок, включение опции *DRAM Data Integrity Mode* может повысить устойчивость системы.

Теперь перейдем к настройкам, регулирующим работу графической подсистемы. Если в компьютере установлены одновременно и AGP-, и PCI-видеоплаты, *VGA BIOS Sequence* позволяет выбрать, какая именно будет задействована в первую очередь.

Параметр *Graphics Aperture Size* имеет смысл установить в размере порядка 50% или 25% от объема оперативной памяти – оптимальное значение должно быть указано в документации видеоплаты. При разгоне системной шины уменьшение этой величины может решить проблему нестабильной работы видеокарты.

Некоторые нестандартные видеоплаты, такие, как отдельные 3D-акселераторы или платы для проигрывания MPEG-видео, могут некорректно отображать цвета. В этом случае стоит включить функцию *PCI/VGA Palette Snoop*.

С помощью меню *Video Memory Cache Mode* активизируется технология кэширования видеопамяти Uncacheable, Speculative Write Combine (USWC), которая ускорит вывод графики на дисплей. Если карта не поддерживает данную функцию, необходимо изменить этот параметр на UC.

Включение режима *Video ROM BIOS Shadow* может ускорить работу игр под DOS, но никак не скажется на быстродействии Windows-приложений. То же самое относится и к прочим установкам типа *Shadow C8000 – CBFFF*.

Для нормальной работы ISA-плат предусмотрено достаточно много установок. В новых компьютерах такие устройства встречаются очень редко, более того, на современных материнских платах ISA-слоты могут вообще отсутствовать. Однако в ПК,

собранных два и более лет назад, сетевые и звуковые карты установлены в основном именно в ISA-слоты. Их использование (особенно это касается звуковых плат) существенно снижает производительность в играх и мультимедийных приложениях.

Пока идет обмен данными с ISA-устройством, шина PCI фактически простаивает. Чтобы сократить это время, необходимо включить режим *PCI Delayed Transaction*. Аналогичное действие оказывает механизм *Passive Release*, который позволяет шинам ISA и PCI работать параллельно. Как *PCI Delayed Transaction*, так и *Passive Release* задействуются только при активизации опции *PCI 2.1 Support*.

Для оптимизации работы плат ISA используются также установки *8* и *16 bit I/O Recovery Time*. Значение 0 или N/A обычно дает прирост производительности, если, конечно, такие параметры приемлемы для платы. Для нормального функционирования некоторых ISA-карт требуется включить опцию *Memory Hole at 15M–16M*.

Что касается настройки других устройств ввода/вывода и плат расширения, можно дать следующие рекомендации: если ваша система имеет порт мыши стандарта PS/2 и при этом вы используете серийный порт для ее подключения, в меню *PS/2 Mouse Function Control* выберите *Disabled*. В противном случае оставьте *AUTO*. То же самое относится и к устройствам USB: если вы их не используете и BIOS предоставляет такую возможность, порт USB лучше отключить.

Прошивка BIOS

Обновление BIOS может быть полезно как для увеличения производительности и устойчивости системы, так и для корректного распознавания процессоров, совместимости с новыми жесткими дисками, видеоплатами и прочими компонентами.

В разделе Download на официальном Web-сайте производителя материнской платы можно найти специальные утилиты для прошивки BIOS и текущие версии BIOS для каждой конкретной материнской платы. После загрузки необходимо распаковать и сохранить утилиту для прошивки и новый «образ» BIOS в легкодоступной директории, например C:\ABC. Затем запишите на бумаге полные названия исполняемого файла, например aflash.exe, и самого образа, например Bx2i1011.awd. После этого произведите рестарт системы с помощью диспетчера загрузки (для его вызова следует во время запуска удерживать клавишу F8). В меню выберите *Safe Mode Command Prompt Only*. Когда появится командная строка, перейдите в каталог ABC с помощью команды *cd ABC* и запустите утилиту, набрав *aflash.exe*.

Программа прошивки обычно позволяет сохранить предыдущую версию BIOS, что рекомендуется сделать. Для записи новой версии утилита может запросить название и месторасположение нового образа BIOS, в нашем случае это будет C:\ABC\Bx2i1011.awd. По завершении процедуры обновления и выхода из программы необходимо выключить компьютер и затем, после включения, войти в меню BIOS и активизировать функцию *LOAD Setup Defaults*, при выходе же из SETUP нужно сохранить изменения. Теперь процедура обновления BIOS завершена.

Крайне важно при обновлении BIOS руководствоваться следующими правилами. Во-первых, производить процедуру в максимально стабильных условиях, особенно это касается энергоснабжения – желательно использовать источник бесперебойного питания. Если система «разогнана», необходимо вернуть ее в штатный режим.

Когда в процессе обновления BIOS происходят неполадки, ни в коем случае нельзя выключать компьютер. Попробуйте повторить процесс либо прописать старый образ, сохраненный вначале. Если и это не поможет, потребуется обратиться к специалистам, чтобы заменить сам чип, в котором содержится BIOS.

Для подстраховки в случае неудачной прошивки рекомендуется также сохранить саму утилиту и образ на загрузочный диск. Последний лучше всего создать, перезагрузив систему в режиме DOS (Start/Shut Down/Restart in MS DOS Mode) и набрав в командной строке C:\Format A:/S. Не следует копировать на этот диск файлы Autoexec.bat и Config.sys. Если система сможет загрузиться с такой дискеты, попробуйте повторить процедуру заново.

При обновлении BIOS следует учитывать, что вы берете на себя всю ответственность за возможный выход из строя вашей системы. Если материнская плата и установленные устройства работают стабильно, а новые версии BIOS не содержат существенных улучшений, мы не рекомендуем производить эту операцию – кроме всего прочего, перепрошивка BIOS может повлечь за собой необходимость переустановки операционной системы. ■

Сергей Светличный

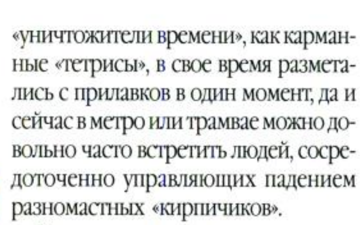


GameBoy – походный вариант игровой приставки

Is that a game system in your pocket or are you just happy to see me? (У тебя в кармане игровая приставка, или ты просто рад меня видеть?)

Наша страна всегда считалась самой читающей в мире (во всяком случае, до недавнего времени, сейчас этим то ли перестали гордиться, то ли отдали пальму первенства кому-то другому, более достойному) – действительно, люди читали и читают буквально везде – в городском транспорте, на прогулке в парке, даже на пляже.

Есть, однако, одно серьезное подозрение, что если бы у нас были распространены переносные игровые приставки, то наш народ тут же утратил бы лидирующие позиции по объему «перелопачиваемой» на ходу литературы. Во всяком случае даже такие примитивные «уничтожители времени», как карманные «тетрисы», в свое время разметались с прилавков в один момент, да и сейчас в метро или трамвае можно довольно часто встретить людей, сосредоточенно управляющих падением разномастных «кирпичиков».



Вместе с тем во всем мире огромной популярностью пользуются переносные приставки, являющиеся полноценными игровыми консолями. На данный момент безусловный лидер – Nintendo GameBoy, различные модификации которой вот уже около десяти лет занимают лидирующие позиции в хит-парадах продаж как самих консолей, так и игр для них.

В нашем распоряжении оказались две модели: недорогой вариант

ЧТО У GAMEBOY ВНУТРИ...

«Сердцем» приставки является 8-битовый процессор Z80 (все помнят Spectrum?). Изображение выводится на монохромный (GameBoy Pocket) или цветной (GameBoy Color, с возможностью отображения 32 тыс. цветов, при этом одновременно могут использоваться не более 56) TFT-дисплей с диагональю 2,3" и разрешением 160 × 140 пикселов. Звук – четырехканальный, получаемый путем частотного синтеза. Масса приставки – 138 г, работает она на двух батарейках типа AAA (GB Pocket) или AA (GB Color) (их хватает как минимум на 10 часов). Имеется также возможность подключения внешнего источника питания.

...И СНАРУЖИ

GameBoy отнюдь не является «вещью в себе»: существует множество самых разнообразных устройств, которые подключаются к этой популярной приставке. В нашем распоряжении оказались стереодинамик со звучным названием Loud Speaker (вариант для GameBoy Color, насчет существования подобной «акустической системы» для GB Pocket нам ничего не известно) и лампа GameBoy Light для подсветки экрана в темном помещении (дополнительный источник питания не требуется). Надо отметить, что на официальных сайтах (*www.gameboy.com, www.nintendo.com/gb*), а также на специализированных Web-ресурсах доступны сведения и о других, гораздо более интересных периферийных устройствах. Это и фотоаппарат GameBoy Camera, с помощью которого можно создавать на приставке настоящие фотоальбомы, редактировать снимки и даже... использовать полученные изображения в некоторых играх, и принтер GameBoy Printer, печатающий на наклейках размером чуть меньше квадратного дюйма, и диктофон PocketVoice, и MP3-плейер SongBoy, и еще многое другое.

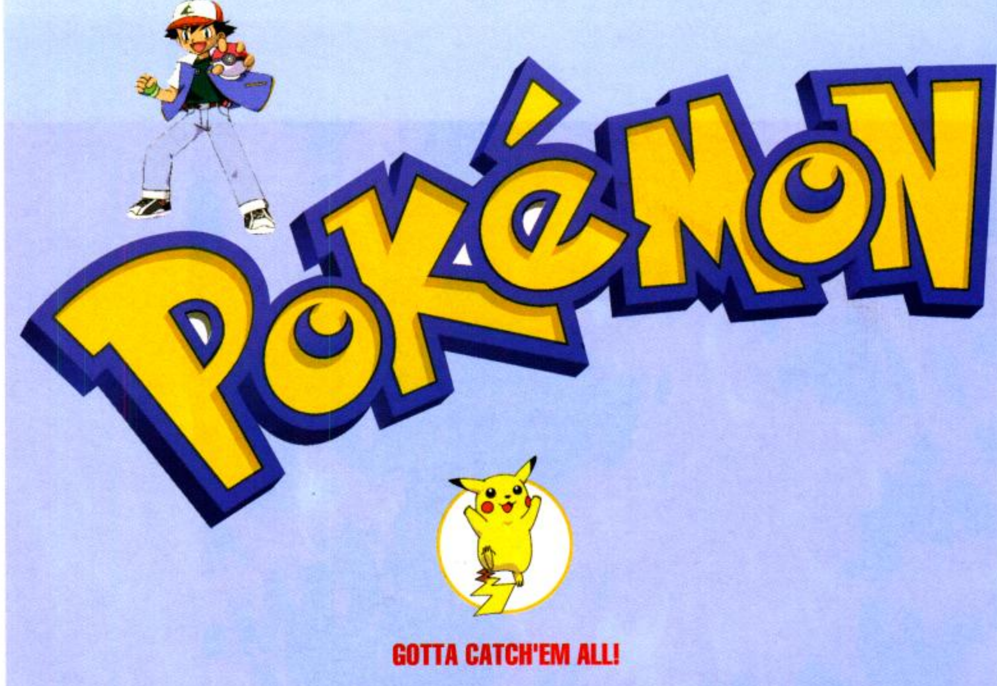


GameBoy Pocket и технологически более совершенная GameBoy Color. Комплектацию «геймбоев» нельзя назвать избыточной, хотя все необходимое для начала игры в них, безусловно, есть. Итак, в коробках мы находим собственно приставки, ремешок для ношения на руке и набор батареек. Все остальное (включая и чехол на пояс для удобства переноски – вещь действительно просто незаменимую) придется приобретать отдельно.

GameBoy Pocket отличается от своего старшего собрата монохромным экраном – качество изображения вполне приличное, единственное, что разочаровывает, это довольно длительное «послесвечение» (примерно как у не самых последних моделей LCD-мониторов). Зато GB Pocket располагает настройкой контрастности изображения, которой лишен цветной GameBoy. Последний оснащен более качественным дисплеем – во-первых, он, как становится ясно уже из названия приставки, цветной, а во-вторых, его создателям удалось практически полностью избавиться от послесвечения, являющегося причиной неприятного шлейфа, тянущегося за подвижным объектом. Изображение на GB Color очень четкое и насыщенное, признаться, мы были просто поражены высоким качеством картинки. Единственная претензия, которую вправе высказать взыскательный игрок, – эффективный угол обзора экрана мог бы быть побольше.

«Полевые испытания» GameBoy выдержал с честью – в компании с принцем Персии, а также водопроводчиком Марио, суперпопулярным героем целой серии игр для приставок Nintendo, дорога из дома на работу на протяжении нескольких дней, казалось, занимала буквально считанные минуты.

Ориентировочная стоимость:
GameBoy Pocket – $60,
GameBoy Color – $100.
Продукты предоставлены ООО «Комбат»:
тел. (044) 235-8329



GOTTA CATCH'EM ALL!

Рассказ о GameBoy был бы неполным без упоминания о самой распространенной игре для этой приставки – Pokemon. У нас о «карманных монстрах» (Pokemon – сокращение от pocket monsters) не известно практически ничего, однако во всем мире она уже давно побила рекорды по объемам продаж. Об известности Pokemon говорит хотя бы тот факт, что в прошлом году в хит-парадах компьютерных и видеоигр всех форматов в большинстве стран первые три места занимали Pokemon Red, Blue и Yellow, отличающиеся друг от друга лишь цветом интерфейса и количеством монстров. За ними следовали, отставая буквально на пару позиций, «вариации на тему»: Pokemon Snap – «симулятор фотографа-натуралиста» на острове диких покемонов и Pokemon Pinball – обычный пинбол, благодаря раскрученной торговой марке пробившийся в лидеры.

Должен признать, что вот уже почти год нашей редакции не давал покоя один вопрос – что же такое Pokemon? Оказалось – очень интересная игра. Больше всего она похожа на... упрощенную компьютерную RPG. Огромный мир, полная свобода перемещения, масса противников, нейтральные персонажи, готовые поделиться с вами полезной информацией или попросить о помощи... И, конечно, собственно покемоны – небольшие зверьки, встречающиеся в лесах, пещерах, полях, болотах, которых можно поймать, приручить и использовать в качестве личных телохранителей. Участвуя в боях, они совершенствуются и обзаводятся новыми навыками – чем не ролевая игра с возможностью прокачки героев?

Благодаря оригинальной системе боя события развиваются как бы в двух плоскостях: сначала – в «одиночном варианте» – «покемастер» тренирует своих «карманных монстров» в виртуальном мире, после чего выходит на улицу и сражается со своими приятелями. При этом принцип проведения таких поединков оказывается точно таким же, как и в игре.

Pokemon был обречен на успех. Вскоре ему стало тесно в границах «одной маленькой, но очень гордой» приставки, и он начал стремительно распространяться по смежным областям индустрии развлечений.

Первой ласточкой оказался одноименный мультфильм, долгое время лидировавший в TOP 10. Затем началось настоящее безумие. Выходит Pokemon Stadium – трехмерная игра для полноценной телевизионной приставки Nintendo64 с возможностью переноса покемонов из игр для GameBoy. Wizards of the Coast, крупнейшая компания, занимающаяся распространением коллекционных карточных игр, выпускает Pokemon Trading Card Game. О различных пластмассовых фигурках покемонов, футболках, кепках, детских радиостанциях, фотоаппаратах, йо-йо и даже продуктах питания (например, овсяных хлопьях «Стань сильным, как покемон!») речь даже не идет – здесь все и так ясно. На Web-сайте Yahoo Shopping, например, существует специальный раздел, посвященный исключительно покемонам.

А что же наша страна? Мы, как всегда, оказались на обочине – в Украине покемоны не продаются. Единственный виденный нами в городе «живой» картридж с этой игрой был приобретен в Англии. Однако есть и обнадеживающие известия: по неофициальным данным, одна из киевских фирм, занимающаяся продажей игровых консолей, в скором будущем планирует завозить покемонов самых разных цветов и размеров. Так что для нас еще не все потеряно.





Кинокомпьютерное искусство

Александр Птица, Сергей Светличный

Из всех искусств важнейшим для нас является кино.
Классик марксизма–ленинизма

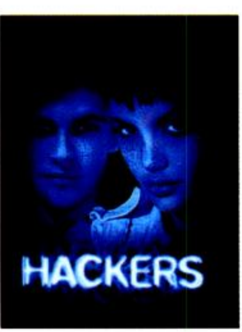
Если хорошенечко подумать, то можно прийти к выводу, что кинематограф на протяжении всей своей столетней истории активно внедрял то, что мы сейчас называем мультимедийными технологиями. Действительно, сначала кино потрясало простыми и незамысловатыми «движущимися картинками», потом пришли цвет, звук, широкий формат и Dolby Surround.

Доминирование кино в сфере развлечений продолжалось практически до конца 80-х годов. Затем началась стремительная «информатизация» общества. Компьютеры стали превращаться в «полноправных членов семей» и верных помощников творцов – музыкантов, аниматоров, художников.

Обострилась конкурентная борьба кино и компьютеров за души и сердца зрителей и пользователей, и вместе с тем появилось огромное количество примеров, когда они «рука об руку» решают общие задачи. «Точек пересечения» кинематографа и компьютерных технологий образовалось так много, что для их перечисления не хватит и пальцев двух рук.

Хакеры (одноименный фильм), роботы («Robocop»), виртуальная реальность («Газонокосильщик», «Нирвана», «Матрица») и Всемирная Сеть («Сеть», «Вам письмо») стали излюбленными темами кинокартин, мультфильмов и телесериалов. Порой эти фильмы страдают огромным количеством несуразиц, но при этом остаются увлекательным и захватывающим зрелищем. Internet активно используется для маркетинга и «раскрутки» перспективных кинопроектов никому не известных новичков (самый показательный пример – потрясающий кассовый успех сверхмалобюджетного ужастика «Blair Witch Project»). Студии типа Pixar или Dreamworks выпускают фильмы, полностью выполненные с помощью компьютерной анимации («Toy Story», «Bug's Life», «Antz»). Отец «Звездных Войн» Джордж Лукас принял решение при подготовке второго эпизода своей бесконечной саги о бескомпромиссном противостоянии Империи и Повстанцев отказаться от традиционной кинопленки в пользу цифровых технологий. Список поистине бесконечен. Информация о новых примерах альянса «кино и цифры» появляется практически ежедневно на Web-сайте Hollywood Tech (*www.wired.com/news/digiwood/*).





Название Final Fantasy
Ориентировочное время выхода лето 2001
Web-сайт www.finalfantasy.com

Звезды: Поскольку фильм создается средствами компьютерной графики, то можно говорить только о «голосах». Список актеров, приглашенных на озвучивание, впечатляет – Алек Болдуин, Джеймс Вудс, Дональд Сазерленд, Стив Бушеми и другие знаменитости.

Сюжет: 2065 год. Горстка оставшихся на Земле ведет нешуточную борьбу за выживание. Создатели фильма утверждают, что сценарий поднимает вечные философские вопросы жизни и любви. Что ж, вполне возможно. «Псевдофилософичность» всегда была присуща играм популярного сериала.

Слухи: Источники, близкие к Columbia Pictures, утверждают, что художники и аниматоры опережают установленный график и есть основания надеяться, что выход фильма на широкий экран плавно переместится с лета 2001 г. на рождественский сезон 2000 г.

А сколько можно привести примеров взаимопроникновения, взаимообогащения, взаимовлияния и прочих видов взаимодействия между мирами компьютерных игр и кино! Даже в структуре этих сфер индустрии наблюдается очень большое сходство. Киностудии, занимающиеся непосредственной съемкой



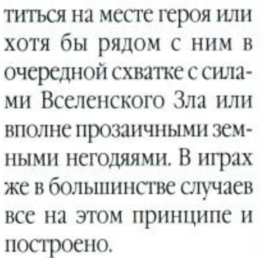
Название Heavy Gear
Ориентировочное время выхода данных нет, ибо производство на время «заморожено». Columbia Pictures ждет реакции зрителей (и рынка) на Final Fantasy.

Слухи: Пока не решен вопрос о том, будут ли в фильме играть живые актеры или роли поручат персонажам, сотворенным компьютерными средствами (подобно FF). Кстати, по Сети активно циркулируют сплетни по поводу намерений той же Columbia экранизировать «плейстейшеновский» суперхит Metal Gear Solid.

фильмов, можно сравнить с командами разработчиков игр. Следующий уровень – мощные корпорации. В их задачи входят продвижение продукта к пользователю, тиражирование, реклама, маркетинг. Это крупные издатели компьютерных игр (Electronic Arts, Eidos, Infogrames) и голливудские «мэйджоры» (MGM, Paramount, XX Century Fox). И наконец, дистрибьюторы, на которых возложена доставка продукции (будь то фильма или компьютерной игры) «народным» массам.

Переселение героев популярных кинофильмов в мир компьютерных игр началось уже давно, по сути дела с самого момента зарождения этого вида электронных развлечений. Назовите любой известный боевик или диснеевский анимационный фильм и почти со стопроцентной вероятностью вы найдете в огромной «библиотеке» компьютерных и видеоигр соответствующие наименования. «Терминатор»? А как же! «Бегущий по лезвию бритвы»? Куда же без него! «Секретные материалы»? Малдер и Скалли живут не только на PC, но и на Playstation. А бесконечные обращения разработчиков игр к вселенным Star Wars, Star Trek и иже с ними, не говоря уже о всенародно любимых диснеевских мультфильмах («Аладдин», «Книга джунглей», «Король-лев»).

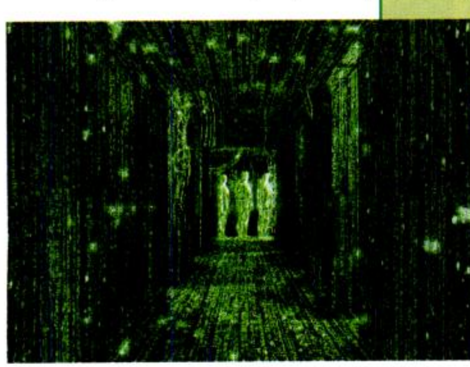
Поначалу игры по сюжетам кинокартин можно было считать чем-то вроде приложения к кинопремьере или неким видом сопутствующей продукции типа плакатов, буклетов, кассет и дисков с музыкальными саундтреками. Но уровень их исполнения неуклонно рос, продажи тоже, и вскоре доходы от таких игр оказывались сравнимыми с кассовыми результатами породивших их фильмов. За лицензии на право выпуска таких игр частенько идут нешуточные сражения. Сейчас, например, игровой мир с нетерпением ждет окончательного сообщения о том, кому же будет поручено создание игры по мотивам самого популярного «кибербоевика» последних лет «Матрица».



Изначально присущие кинематографу художественные приемы и подходы повсеместно используются «конструкторами виртуальных миров» в компьютерных играх. Иначе и быть не может. Ведь фактически игры являются «первыми ласточками», готовящими мир к пришествию настоящих интерактивных кинофильмов. Вспомните, сколько раз, погрузившись в атмосферу очередного кинохита, вы мечтали очутиться на месте героя или хотя бы рядом с ним в очередной схватке с силами Вселенского Зла или вполне прозаичными земными негодяями. В играх же в большинстве случаев все на этом принципе и построено.

Название Resident Evil
Ориентировочное время выхода не раньше 2002 г.

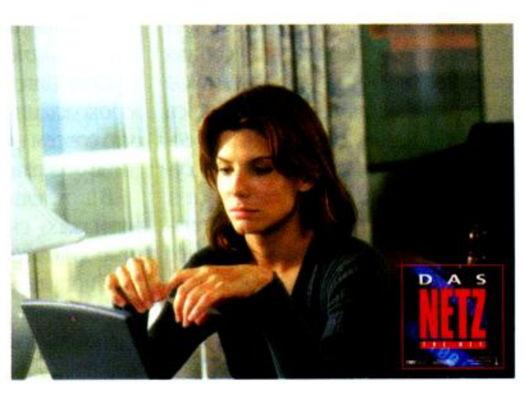
Слухи: Разговоры о фильме по мотивам модной horror-серии ведутся давно, с 1998 г. (если не раньше). Был момент, когда этим проектом заинтересовался знаменитый мастер киношных ужастиков Джордж Ромеро (не путать с однофамильцем по имени Джон). Возможно, вам попадалась в руки его «Ночь живых мертвецов». Среди претенденток на роль Ребекки Чемберс называли Сару Мишель Геллар (Баффи – повелительница вампиров), Дженнифер Лав Хьюитт и других популярных в молодежной среде актрис. Говорят, что работа над фильмом «зависла», а Пол Андерсон пишет новый вариант сценария.



Частенько кино становится своеобразным «клеющим материалом», скрепляющим воедино порой не до конца доработанные сюжеты, сотворенные сценаристами компьютерных игр. Вступительные и промежуточные ролики, столь любимые игроманами, делаются как средствами компьютерной графики и анимации, так и путем традиционных съемок живых актеров, причем в главных ролях с удовольствием снимаются знаменитые голливудские звезды (Джеймс Эрл Джонс – Tiberian Sun, Малькольм МакДауэлл и Марк Хэмилл – Wing Commander, Тиа Карpере – Daedalus Encounter). Несколько лет назад был популярен поджанр приключенческих игр-квестов, построенных на использовании full-motion video. Хотя эта мода постепенно сошла на «нет», она оставила заметный след в истории компьютерного «игростроения», а некоторые славные представители «киноквестологии» заслуживают отдельного упоминания и внесения в «Золотой фонд всех времен и народов». Это и сьерровские шедевры Phantasmagoria, Gabriel Knight:The Beast Within, и сериал о детективе Тексе Мерфи (Under The Killing Moon, Pandora's Directive, Tex Murphy: Overseer).

Кое-кто, прочитав несколько предыдущих абзацев, может заявить, что, дескать, игры нещадно эксплуатируют киношные достижения и наработки, ничего не отдавая взамен. И будет совершенно не прав. Ведь наблюдается и обратный процесс – герои компьютерных игр мигрируют на большой экран. Честно говоря, первые опыты в этом направлении нельзя назвать успешными, но будем надеяться, что находящиеся сейчас в производстве фильмы порадуют публику больше, чем провальные «Супербратья Марио» («Super Mario Bros»), «Уличный боец» («Street Fighter») и «Командир Эскадрильи» («Wing Commander») и чуть более удачливый «Смертельный поединок» («Mortal Kombat») вкупе со своим сиквелом. От печальной участи их не спасли даже звезды, такие, как Денис Хоппер, Кристофер Ламбер, Жан-Клод Ван Дамм или покойный Рауль Джулиа, в свое время блестяще сыгравший папочку из неповторимой «Семейки Адамсов».

Еще одним примером взаимопроникновения кино и ПК можно назвать компьютерные фильмы (имеются в виду не просто использующие компьютерную анимацию, но и просматриваемые на ПК). Для их создания применяются самые различные технологии: и трехмерные «движки» (как поддерживающие 3D-акселераторы, так и не знакомые с оными, как своей собственной разработки, так и позаимствованные у современных игр), и Macromedia Flash, и Java – в общем все, что предоставляет «оператору» возможность записи видеоряда. Причем увлечение такими фильмами в послед-



нее время получило довольно широкое распространение – в Internet существует немалое количество сайтов, посвященных исключительно этой теме. На них можно ознакомиться с чужими работами, разместить свои собственные, пообщаться с единомышленниками, поучаствовать в различных конкурсах... Заинтересовавшимся советуем обращаться по адресам *www.scene.org*, *www.demoscene.org*, *www.theparty.dk*, мы же двинемся дальше.



Наибольшим вниманием, естественно, пользуются фильмы, созданные на трехмерных «движках». Это заметно уже по результатам проведения конкурса The Party'99 (*www.theparty.dk/events/1999/invitation.html*): фильмы в номинации PC Acceleration Demo, судя по количеству отданных голосов, были фактически самыми популярными. Между прочим, обязательно посмотрите победителя в этой категории – демо Kasparov (*ftp://ftp.scene.org/parties/1999/tp99/demo/accel/e_kasp21.zip*). Поверьте, она стоит того. Несмотря на свое довольно-таки загадочное название, в ней речь идет совсем не о шахматах, а об... аварии на некоей гипотетической энергостанции. Фильм действительно производит незабываемое впечатление благодаря великолепной графике, кинематографическим спецэффектам и удивительно гармоничному сочетанию видеоряда и музыкального сопровождения.

Следующий тип компьютерных фильмов – специальные «демки», созданные с использованием реальных игр, как правило Quake и всех его производных. Начиналось с обычных записей прохождения одиночного варианта игры или сетевых сражений. «Первопроходцем» здесь был, вероятно, легендарный DOOM – при старте этого прародителя жанра first person shooter автоматически воспроизводится «демка», записанная разработчиками из id Software. Со временем, когда сформировалось сообщество поклонников этой бессмертной серии, а также нового суперхита Quake, стали появляться и более «продвинутые» фильмы. Поначалу они лишь содержали наиболее эффектные игровые моменты или демонстрировали какие-то «секретные» приемы, позволяющие добиться превосходства над своим противником, – одним словом, имели практическую пользу для зрителя, являвшегося страстным поклонником этих игр, поскольку аудитория подобных фильмов состояла тогда (да и сейчас фактически тоже) только из них.

Следующим этапом развития «игровых фильмов» можно считать появление «демок», записанных командой Quake Done Quick (*www.planetquake.com/qdq*), демонстрирующих скоростное прохождение различных игр. Войдя во вкус, ребята из QDQ «выдали на-гора» настоящие шедевры вроде «Scourge Done Slick» («пробежка» по официальному продолжению Quake – Scourge of Armagon), снятый с незаурядным чувством юмора и имеющий на удивление неплохой сюжет. Им же принадлежит авторство таких фильмов, как Quake Done 100% Quick, DOOM Done Quick, Fiend Run Lite и др. Чтобы получить представление о мастерстве этой команды, следует привести некоторые данные. Так, весь Quake на самом высоком уровне сложности ими пройден за 15 мин 50 с, Quake II – 21 мин 06 с. Правда, перед каждой записью они тренировались по несколько месяцев, но это уже издержки производства фильмов. Отметим напоследок, что такими скоростными «забегами» увлекаются и в России: по адресу *udq.newmail.ru* располагается проект Unreal Done Quick – запись прохождения Unreal за 53 мин 28 с, что совсем неплохо, учитывая поистине бескрайние уровни в этой игре.

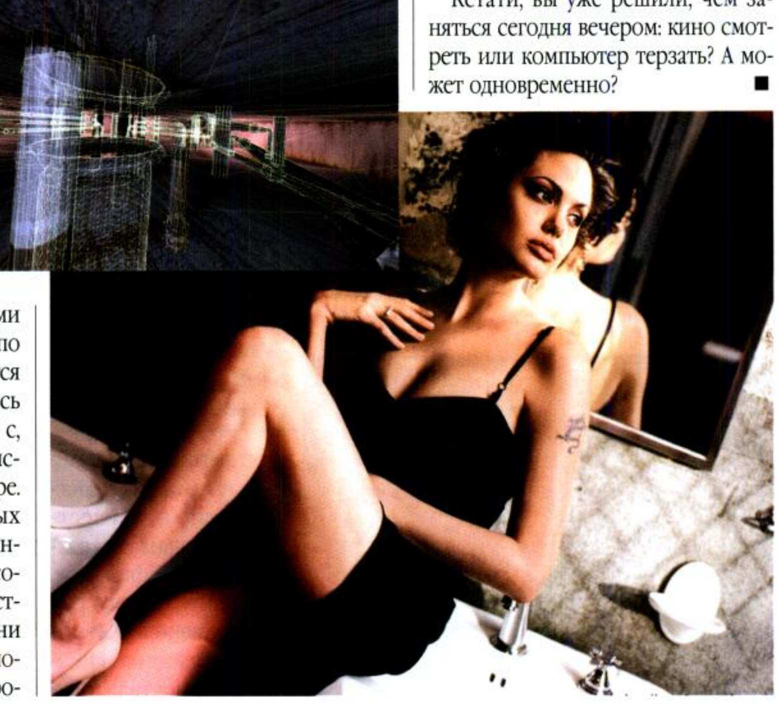
В последнее время на игровых «движках» снимаются и полноценные художественные фильмы. Особой популярностью в качестве инструментария до недавнего времени пользовалась Quake II. Сейчас же, после появления Quake III Arena, происходит постепенная «миграция» на более совершенную технологию. Кстати, со списком «операторов» можно ознакомиться на странице *www.frag.com/ppj/misc/makers.html*. Естественно, он не претендует на полноту, однако семь десятков команд в нем имеется. Мы бы рекомендовали обратить внимание на Zaratustra Studios, чей фильм Father Frags Best (*www.z-studios.com/movies/ffb/mov_ffb.html*), повествующий о нелегкой судьбе десантника, вернувшегося с войны, взял три приза на церемонии награждения Quake Movie Oscars (да-да, есть и такое!).

Думаем, вы уже убедились, что исследование темы «компьютеры и кино» – занятие крайне опасное для здоровья (в особенности, психического), заставляющее постоянно шарахаться из стороны в сторону с радостными криками: «А вот еще пример, а вот еще один!». Так что самое время угомониться и каким-то образом срежиссировать финал статьи.

Ага! Вот оно. Упоминание о Quake Movie Oscars мгновенно породило цепочку ассоциаций, последнее звено которой отлично подходит для того, чтобы прервать наш кинокомпьютерный «поток сознания».

На последней церемонии награждения золотыми статуэтками дядюшки Оскара от Американской академии киноискусства победительницей в номинации «Лучшая женская роль второго плана» стала молодая актриса Анджелина Джоли. Вы спросите, какое отношение она имеет к нашей теме? А самое прямое. Дело в том, что пять лет назад ее героиня под ником «Кислотный Ожог» мужественно сражалась с негодяями в фильме «Хакеры», а нынче эффектная барышня, отличающаяся нестандартной красотой, получила очень серьезное и ответственное задание – воплотить на большом экране во плоти и крови образ народной виртуальной секс-бомбы Лары Крофт. У Анджелины все должно получиться отлично. Талант и актерское мастерство неоспоримы, а «внешних данных» более чем достаточно.

Кстати, вы уже решили, чем заняться сегодня вечером: кино смотреть или компьютер терзать? А может одновременно? ■



Название Rainbow Six
Ориентировочное время выхода трудно сказать

Слухи: Кинокомпания Paramount в апреле сего года объявила о намерениях снять фильм по мотивам игры/книги в жанре «политического технотриллера» Rainbow Six. Продюсеры, которые возьмутся за реализацию этого проекта, уже имеют опыт общения с Томом Клэнси. Кстати, на мой взгляд, все три картины о Джеке Райане («Охота за «Красным Октябрем», «Игры патриотов» и «Прямая и явная угроза») были очень живыми и захватывающими.

Сюжет: В будущем фильме зрителям предложат интригу, завязанную на карьере двух бойцов международного антитеррористического подразделения Майка Кларка и Динг Чавеза, которых судьба и приказы начальства забрасывают в самые горячие точки планеты.

Тадарга, матадарга!
Что за чудо-ярмарка
Сказочно-реальная
Да эмоциональная.
Владимир Высоцкий



В Сетку

Александр Птица

Помнится, в достопамятные времена символом такого важного действа, как поход за покупками (называемого нынче модным иноземным словом «шоппинг») служила плетеная сетка, известная широким кругам наших граждан также как авоська. В нее помещался стандартный набор продуктов для обеспечения жизнедеятельности особей, относившихся к виду homo soveticus. Времена меняются, наборы продуктов – тоже, древнюю сетку-авоську сейчас на улицах уже не увидишь. Однако сетка и теперь у многих ассоциируется с процессом шоппинга, но это совсем другая сетка, глобальная, имя которой Internet.

Идея написать о сетевых магазинах уже давно «овладела умами» нашего редакционного коллектива, но до последнего времени эта тема казалась все-таки какой-то несвоевременной, где-то даже бесполезной для украинского потребителя товаров и услуг. Ну, что поделаешь, народ не особенно платежеспособен, людей, имеющих кредитные карточки вроде Visa, тоже не так уж много. Большинство отечественных торговых точек в Interenet, увы, не вдохновляет на то, чтобы оставить там кровно заработанные.

Но оглядываясь на российских соседей, где в последние полгода наблюдается настоящий бум «е-коммерции», и учитывая, что все происходящее в РуНете так или иначе через некоторое время находит свое развитие и в УаНете, мы пришли к выводу, что настала пора и нашему журналу окунуться в модную тему Internet-шоппинга и электронной коммерции.

Хотя очень многие компании (в частности, в нашей стране) сегодня с гордостью заявляют, что имеют собственные Web-магазины, к чему следует подходить с некоторой долей здорового скептицизма.

Посещая любую торговую точку в «офлайновом» мире с целью приобретения какого-либо товара или услуги, вы совершаете полный цикл купли-продажи – среди имеющихся в наличии продуктов выбираете то, что вам нужно, производите оплату и вещь ваша. Интересно, какой была бы ваша реакция, если зайдя в магазин, поглазев на витрины, приняв решение и обратившись к продавцу, вы услышали бы ответ «Я вам выпишу счет, вы его оплатите в ближайшем сбербанке, а потом за товаром подъедете к нам на фирму». Не думаю, что вы будете прыгать до потолка от восторга. Но ведь аналогичные ситуации сплошь и рядом наблюдаются на Web-ресурсах, громко именующих себя онлайновыми магазинами.

В подобных местах вам предложат отправить данные о товаре и какие-либо свои реквизиты, а дальше ждите факса или письма со счетом со всеми вытекающими отсюда последствиями. И скажите на милость, чем это отличается от описанной выше «зарисовки из жизни». Ресурсы такого типа, скорее, можно назвать Web-витринами, чем полноценными онлайновыми магазинами, ведь здесь вам приходится, по сути, напрямую иметь дело с теми же менеджерами компаний-продавцов, на которых вы бы вышли, позвонив, к примеру, по телефону.

В данном случае, на мой взгляд, больше пользы принесет обращение не на конкретный сайт продавца, а к ресурсу, который помог бы сделать осознанный выбор путем сравнения ассортимента и цен в пределах одной и той же товарной группы в различных фирмах и, в конце концов, совершить покупку «старым дедовским способом», но использовав воз-

— за покупками

можности Internet для получения информации о том, где именно с наибольшей выгодой может быть сделано приобретение.

Сайтов такого типа насчитывается довольно много, частенько они дублируют соответствующие печатные издания (например, *www.aviso.kiev.ua*), но внимание наших читателей, по определению интересующихся компьютерной техникой, я бы обратил на **Hot Line** (*www.itc.kiev.ua/hl/index.phtml*). Пользователи онлайновой версии каталога оказываются в более предпочтительном положении, чем их собратья, приобретающие его в киосках. Ведь современные технологии позволили оснастить еженедельно обновляемые прайс-листы на компьютерную и офисную технику, содержащие порядка 20 тыс. предложений от шестисот фирм Киева, мощной и удобной в пользовании поисковой машиной. Ей под силу даже ответ на запрос, содержащий жаргонное слово «мать» из лексикона «кульных компутерщиков» , на который она выдаст сведения о том, где и почем продаются материнские платы со всеми возможными «сокетами» и «слотами».

Но давайте от размышлений и рассуждений перейдем к конкретике. По данным некоторых аналитиков, в 1998 г. 95% онлайновых магазинов СНГ продавали hardware, программные продукты и книги. К концу прошлого года эта картина претерпела значительные изменения. И хотя вышеназванные товары в процентном отношении остались в лидирующей группе, существенно выросло предложение продуктов питания, бытовой техники, подарков и цветов, стройматериалов. Давайте возьмем в руки легендарные авоськи и сделаем пробежку по виртуальным торговым рядам. Кстати, при отборе ссылок я отдавал предпочтение таким торговым точкам, продукция которых тем или иным образом доступна жителям Украины.

ЛЮБИТЕ КНИГУ – ИСТОЧНИК ЗНАНИЙ

Книги – один из любимейших объектов онлайновой торговли, а без упоминаний о сетевом книжном магазине № 1 **Amazon.com** (*www.amazon.com*) не обходится, наверное, ни одна статья об онлайновых покупках. Так что и мы не будем оригинальными, если не вставим в общий хор несколько своих строчек.

Добавим только, что Джефф Безос, его основатель и бессменный «директор» в 1999 г., был признан «Человеком года», по версии популярного журнала Time, а «success story» (история успеха) Amazon.com надолго поселилась на многих Web-ресурсах, посвященных е-коммерции.

И хотя по-прежнему «амазоны» в первую очередь известны как книжный магазин, их ассортимент уже совсем не тот, с которым предприятие начинало свою работу в далеком 1995 г. Сегодня здесь вам предложат и фильмы на DVD, и новые компьютерные и видеоигры, и аудиокомпакты, и даже «товары для дома, для семьи» типа газонокосилок, электродрелей и пылесосов.

Уважением к мощно стартовавшему и быстро занявшему лидирующие позиции в Internet-торговле магазину проникся и такой всемирно известный аукцион, как Sothbeys, в результате чего возник совместный проект *sothbeys.amazon.com*. Лоты, выставленные здесь на продажу, действительно имеют историческую и культурную ценность. Как вам понравится платье, которое Мэрилин Монро носила во время своего посещения Кореи в 1954 г. (стартовая цена 50 тыс. долларов), или плакат знаменитого фотохудожника Родченко к киношедевру Эйзенштейна «Броненосец Потемкин» (торги начинаются с 18 тыс. долл.).

Amazon.com предлагает широкий выбор способов расчета – тут и восемь видов кредитных карточек, и почтовые переводы, и оплата банковскими чеками. Что касается цен за доставку, то самый дешевый вариант предполагает $4 за одно отправление плюс $1,95 за каждый предмет (независимо от того, книга это или компакт-диск) в посылке.

На пятки лидерам наступает **Barnes & Noble** (*www.bn.com*). Если выражаться спортивной терминологией, они чуток «засиделись на старте» (начало работы Barnes & Noble в Internet – 1997 г.) и теперь приходится лезть из кожи вон, чтобы привлечь к себе «амазонских» пользователей. В принципе, способы оплаты примерно те же, что и у «заклятых конкурентов», а стоимость доставки до второго знака после запятой совпадает.

От названия питерского сайта **«Озон»** (*www.o3.ru*), с одной стороны, веет свежестью, а с другой – тут же возникают ассоциации со всемирным гигантом онлайновой книжной торговли. Атмосфера «Озона» действительно чистая, свежая и дружественная. Новичкам обо всех не столь уж сложных премудростях пользования магазином расскажет некто Семен Озонов. О том, что это парень не промах, свидетельст-



ЧТО ГОВОРИТ «НАРОДНЫЙ ОПЫТ»?

Один из моих приятелей уже давно пользуется услугами зарубежных онлайновых магазинов (в особенности книжных). И я, естественно, не преминул попросить его поделиться опытом и дать полезные советы «неофитам».

Наиболее приятные впечатления остались у меня от трехлетнего опыта общения с Amazon.com. Карточка Visa (только для электронного использования) может стать для англочитающего существа, уставшего от рытья в пыльных ящиках букинистов, настоящим пропуском в волшебный мир замечательных книг.

От посетителя сайта требуется совсем немногое – внеси секретные цифры в базу данных в обмен на логин и вперед – путь свободен. Для начала я рекомендовал бы отключить очень удобную функцию 1-Click, не только позволяющую оформить заказ одним нажатием клавиши, но и предоставляющую простор для шуток начинающим хакерам.

В остальном проблем не возникает. Заказанную книгу вы исправно получите примерно через полтора месяца при самом дешевом способе доставки и в течение недели – при самом дорогом. Из английского филиала Amazon.com вожделенную посылку приходится ждать не более недели, но здесь цены выше. Третью, самую расточительную опцию, я не использовал, но по опыту работы с другими сайтами прекрасно отдаю себе отчет в том, что это – лучший способ узнать дорогу к таможенникам и заодно поддержать отечественного производителя.

Рекомендуется заказывать сразу несколько книг – так выходит дешевле, да и пакеты потолще получаются. В противном случае трудно помешать почтальонам утаптывать их в наши самые безопасные в мире почтовые ящики.

Прочие торговые порталы не столь дружественны. Как правило, легче работать с самыми крупными из них, мелким не всегда удается втолковать, в каком именно штате находится Киев.

Но я с оптимизмом смотрю на жизнь и намерен продолжать кибер-шоппинг в будущем. Несколько десятков транзакций, оформленных вашим покорным слугой в виртуальном пространстве, были «беспробойными». Ни одна из них не закончилась «проколом». Стало быть, уплатив утром пластиковые деньги, вы можете смело надеяться, что вечером (хотя бы через полгода) получите столь желанные стулья.

вуют строки из его биографии. «Родился в селе Париже Воронежской области. В детсадовском возрасте был украден цыганами, долго кочевал вместе с табором по Нечерноземью, Причерноморью, Закарпатью и Нижнему Гарцу. За нелегальный переход границы осужден в Австрии на год условно... и т. д.». Вновь зарегистрированных клиентов ожидает сюрприз (не буду говорить какой, чтобы не перебить «кайф»).

«Озон» обслуживает не только жителей России, но и иностранцев, коими являемся в этом случае мы с вами. Пакет с литературой или видеокассетами может быть доставлен вам как через обычную улиточную почту, так и международными курьерскими службами DHL и Westpost. В списке способов оплаты, кроме кредитных карточек, находим также почтовые и телеграфные переводы и достопамятный еще с советских времен «наложенный платеж», которым вовсю пользовалась царствовавшая тогда «Книга – почтой». Теперь лозунг другой – «Книга – Internet'ом». «Озон» привлекает публику не только огромным ассортиментом, но и массой дополнительного материала: интересные обзоры книг, статьи о писателях, голосования, списки бестселлеров органично вплетаются в структуру сайта.

Среди отечественных сетевых «книжных развалов» активнее всех о себе заявили **Bambook** (*www.bambook.com*) и **Azbooka** (*www.azbooka.com*).

Разный подход к делу проявляется даже в дизайне сайтов. Желто-красные «наступательные» тона «Азбуки» очень «гармонируют» с агрессивностью ее маркетинга, а изящное оформление «Бамбука» настраивает на интеллектуально-лирический лад.

Надо сказать, что хотя Azbooka, изначально позиционировавшая себя как книжный магазин, значительно расширила перечень товарных категорий и теперь, кроме книг, предлагает канцелярские товары, персональную электронику, расходные материалы, программное обеспечение, музыкальные CD. Зато у «Бамбука» намного разнообразнее выбор собственно литературы. «Азбука» ограничивается компьютерной и деловой тематикой, а на «бамбуковых» страничках одних только жанровых категорий книг насчитывается около тридцати. А еще в «бамбуковых дебрях» под кнопкой «играй» я обнаружил некую заготовку, позволяющую утверждать, что вскорости здесь появятся в продаже компьютерные и видеоигры.

В БЛОКНОТ WEB-ПОКУПАТЕЛЯ

Книги

www.mistral.ru – **«Мистраль»**
www.bolero.ru – **«Болеро»**
www.russianshopping.com – **Russian Shopping Club**
www.diamail.kiev.ua – **«Мир компьютерных книг»**
www.bookshop.kiev.ua – **«Есть такая книга»**

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ

С детства я был завсегдатаем точек, где торговали книгами и грампластинками (тогда еще виниловыми). В те времена и то, и другое относилось к разряду дефицита. Я точно знал дни завоза новинок и «дежурил» возле магазинов в ожидании поступлений. И даже созерцание до боли знакомых витрин со всем их содержимым все равно как-то поднимало настроение. А теперь представьте себе, какие волны воспоминаний и ощущений накатывают на меня в момент, когда на экране монитора проявляется стартовая страница, скажем, такого монстра онлайновой торговли музыкальными компакт-дисками, как **CDNow** (*www.cdnow.com*). И отдаешь себе отчет в том, что при наличии свободных денежных средств тебе окажутся доступными хиты всех времен и народов, всех жанров и направлений, легкие и тяжелые, гитарные и скрипичные, вокальные и инструментальные. К примеру, нравился мне когда-то ирландский певец Джильберт О'Салливан. Кто о нем сейчас помнит? (А кстати, загадочные японцы от него «балдеют» до сих пор, даже делают анимэшные клипы на его песни.) Попросил я как-то искалку на CDNow глянуть, что есть в ее закромах на заданную тему. И сказала мне искалка, что могу я у них разжиться пластиночкой Greatest Hits с 18 лучшими песнями автора-исполнителя по солидной цене в 38 долларов (опять же японский релиз, потому и дорого), а также компиляцией The Best (примерно того же содержания, но уже находящуюся в более доступном ценовом диапазоне – всего $12,99). Хотя у меня есть кассета с Джильбертом, я не мог отказать себе в удовольствии послушать фрагменты из его красивейших песен, которые имеются на сервере как в формате RealAudio , так и в MP3.

Клиентам CDNow обязательно понравится, что здесь частенько проводятся распродажи с существенными скидками (порядка 30%) или предоставляются услуги по формированию сборников «под заказ» (прекрасная, между прочим, идея для подарков любимым). Словом, созданы все условия для приятного времяпрепровождения на самом сайте и есть все основания для появления «чувства глубокого удовлетворения» после получения драгоценной посылки. Жаль только, что точные цифры, касающиеся стоимости доставки, приведены лишь для отправлений в пределах США. Расчеты для европейских стран проводятся в зависимости от конкретной ситуации.

ЗРЕЛИЩА – ЭТО ХОРОШО, НО БЕЗ ХЛЕБА ПРОСТО НЕ ОБОЙТИСЬ

Не так давно в торговых рядах украинской части Internet случилось, на мой взгляд, немаловажное событие – открылся магазин **«Фуршет»** (*www.furshet.com.ua*). Киевлянам от-





лично известна сеть супермаркетов с таким названием, и весть о ее новоселье в Сети меня искренне порадовала. Есть одно более чем приятное отличие от многих других отечественных торговых предприятий, которые, по непонятным причинам, на товары, выставленные на продажу во Всемирной Паутине, вешают ценники с цифрами, превышающими их стоимость в офлайне (хотя в цивилизованных странах все происходит с точностью до наоборот). На самой первой странице онлайнового «Фуршета» посетителей предупреждают, что цены на товары такие же или ниже, чем в розничных магазинах Сети. По заявлению хозяев магазина, у них на складе имеется около 10 тыс. наименований продуктов. Пока услугами магазина могут воспользоваться только жители столицы. Заказ на сумму, превышающую 150 грн, будет доставлен бесплатно. В противном случае придется «раскошелиться» еще на 8 грн.

На сервере довольно много «сопутствующей» информации – «Советы домашним хозяйкам», «Диетолог рекомендует» (осторожно, приколы!), «Детская комната», «Совет дня». В тот день, когда я познакомился с «Фуршетом» вплотную, в этой рубрике предлагался ответ на вопрос «Что подарить начальнику на день рождения?». Все оказалось крайне просто – лучшего подарка, чем бутылка хорошего коньяка, просто не сыскать. У меня сразу же взыграло любопытство и возникло непреодолимое желание заглянуть на полки магазина и выяснить, чем же, собственно, он располагает (раз уж дает такие полезные советы).

Результат – в разделе «Коньяк и бренди» числится 177 видов этих благородных напитков (от бренди Vlek ценой 7,20 грн до Camus Napoleon за 473 грн). Не менее внушительны списки товаров и в других категориях. Я пришел к выводу, что при подготовке дружеской вечеринки в честь своего дня рождения я непременно обращусь за помощью в сетевой «Фуршет».

СОБИРАЕМСЯ В ОТПУСК

Мало ли что может понадобиться человеку для полного счастья. Но все окрестные магазины он уже обежал или объехал, и,увы, поиски закончились безрезультатно. Не беда, в Сети, как в Греции, есть все, и вместо автомобиля он должен оседлать свой верный броузер и... в путь.

> **В БЛОКНОТ WEB-ПОКУПАТЕЛЯ**
>
> **Музыкальные компакт–диски**
>
> *www.cdru.com* – **Музыкальный телефон**
>
> *www.cduniverse.com* – **CD Universe**
>
> *www.umka.com.ua* – **УМКА (магазин украинской музыки)**

Грядет лето, у всех на этот счет свои планы. Наслаждаться отдыхом в райских уголках очень приятно под звуки любимых мелодий, но ведь стационарный музыкальный центр с собой на пляж не утащишь. Выход простой – идем в «**Сообщество любителей портативного аудио**» (*www.porta.ru*). В русскоязычной части Internet Я не встречал большего выбора всяческих портативных устройств (15 моделей мини-диск-плейеров, масса MP3-плейеров, в том числе и с встроенными цифровыми радиоприемниками, немало цифровых фото- и видеокамер). Правда, пересылка покупки в Украину потребует лишних $19, но бесплатных удовольствий, как известно, просто не бывает.

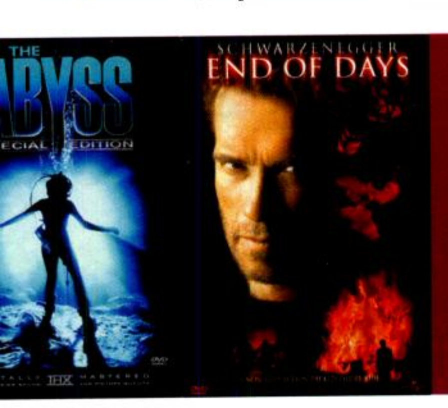
Хотите поразить окружающих настоящими швейцарскими часами (правда, не завода Павла Буре, но тоже ничего)? Запросто! Сайт «**Швейцарские часы**» (*www.chatel.kharkov.com*) – к вашим услугам. С 1 марта 2000 г. здесь даже отменена предоплата для жителей Киева, Харькова, Донецка, Черновцов, Кременчуга! Вы можете оплатить заказ при его получении!

Итак, плейер есть, часы тоже. Прямо как у Хайнлайна – «имею скафандр, готов к путешествию». А что же за путешествие без прекрасной спутницы. Любителям острых ощущений и изысканных переживаний в компании представителей (представительниц) противоположного пола сам Бог велел заглянуть в достаточно изысканно оформленный магазинчик с красноречивым именем героини популярного фильма «**Эммануэль**». (*emanuel.kiev.ua*). Товары в нем, несомненно, экзотические, да ведь и особа эта отличалась нетрадиционными взглядами на некоторые вещи.

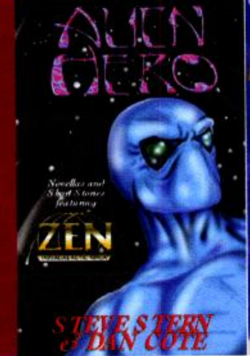
Но экзотика – удел немногих, а перманентное состояние ремонта и обустройства собственного жилища характерно для большинства, и, вполне вероятно, что кто-то планирует провести свой отпуск в трудах праведных по приведению в достойный вид своего гнездышка. Для таких трудяг полезными должны оказаться «**Киевский магазин стройтоваров**» (*stroy-shop.hypermart.net*) или магазин-салон сантехники «**Добрыня**» (*www.dobrinja.crimea.com*).

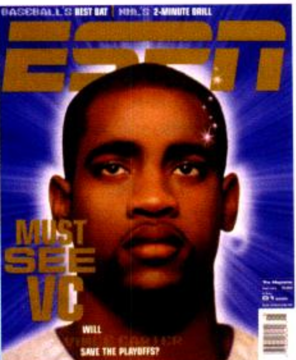
Однако самые неожиданные, самые нужные (или ненужные) покупки все же совершаются не в Web-магазинах, а на онлайновых аукционах. Это отдельная большая тема, требующая глубокого исследования, чем мы в ближайшее время и займемся. Так что stay tuned, оставайтесь с нами.

P. S. Как выяснилось, гиганты онлайнового мира тоже не безгрешны. Когда я заканчивал эту статью, в Сети появилось сообщение о том, что несколько влиятельных в игровом мире фирм, среди которых Nintendo, Sega и Electronic Arts, вознамерились подать в суд на Yahoo!. И повод соответствующий сыскался: оказывается, на аукционы, проводимые уважаемой компанией, нередко выставляются пиратские продукты. Вот так-то. ■









> **ПАМЯТКА WEB-ПОКУПАТЕЛЯ**
>
> В Internet можно купить буквально все – от антиквариата до современнейших автомобилей, но ведь копейка рубль бережет, и никому не хочется «остаться с носом». Поэтому нельзя забывать о некоторых «заповедях онлайнового покупателя».
>
> Хотя и маловероятно, что какому-нибудь злобному хакеру удастся извлечь подробности о вашей кредитной карточке, но все же следует быть осторожным и отдавать предпочтение магагазинам, использующим так называемые «безопасные серверы». При этом весь трафик между вашей машиной и сайтом идет в зашифрованном виде, так что даже если злоумышленник и перехватит информацию, то ему придется еще попотеть для того, чтобы ее расшифровать.
>
> Крупные онлайновые магазины обычно даже на титульной странице обращают внимание на то, что у них в распоряжении безопасные серверы. Обратите внимание на нижнюю часть окна своего броузера. Знаком безопасности будет закрытый замочек, если дужка замка открыта, то лучше сто раз подумать, прежде чем отправлять конфиденциальную информацию на такой сервер.
>
> Если кто-то из онлайновых продавцов попросит вас отослать реквизиты кредитной карточки электронной почтой, ни в коем случае не соглашайтесь. Есть две основные причины не делать этого. Во-первых, тому же «хакеру злобному» содержание вашего электронного послания намного легче «выудить» и впоследствии воспользоваться им в своих целях. А во-вторых, отсюда прямая дорожка к кучам спама в электронном почтовом ящике. Достаточно часто мелкие торговые точки больше зарабатывают не на продажах товаров и услуг своим клиентам, а на торговле их электронными адресами.
>
> В связи с этим руководствуйтесь еще одним ценным советом. Отдавайте предпочтение крупным и респектабельным магазинам с известными и устоявшимися «брэндами» (те же Amazon.com, CDNow или Gameplay.com), которые «блюдут» свою репутацию и доброе имя и уж никак не собираются собрав (и продав куда надо) изрядное количество адресов, навеки исчезнуть с горизонта е-коммерции (или объявиться под другим именем и продолжить свое черное дело).

Среди нехоженых дорог одна – моя

Александр Птица

Я не знаю, где встретиться
Нам придется с тобой.
Глобус крутится, вертится,
Словно шар голубой.

Старая туристская песня



Неотвратимо приближается лето, пора, когда миллионы представителей рода человеческого вдруг начинают ощущать «охоту к перемене мест». Просыпается тяга к смене обстановки, к поиску новых, прежде неизведанных ощущений и переживаний, стремление вырваться из серых, рутинных рамок обыденности и надолго зарядиться свежей порцией жизненной энергии, чтобы через год снова уткнуться в путеводители и каталоги с одной единственной целью – выбрать новый объект для путешествия.

Виртуальное путешествие во круг света «в 80 кликов» мы уже совершили («Домашний ПК», № 3, 2000). Пора выходить на «свет божий». Не пристало летом сидеть в пыльной комнате у компьютера и облучаться зловещими флюидами, источаемыми электронно-лучевой трубкой монитора. Все, еще несколько часов в киберпространстве Internet и... на волю, в пампасы.

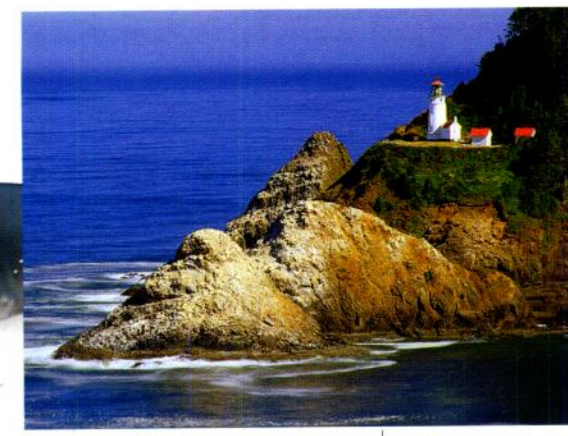
Летний отпуск можно провести по-разному – с удочкой у любимого живописного озерка, со стопудовым рюкзаком за плечами в горах, лучше которых «могут быть только горы», с совершенно незнакомыми людьми в экзотическом туре на острова Океании или в компании сфинксов и пирамид в результате усиленного просмотра телерекламы *www.goegypt.ru*.

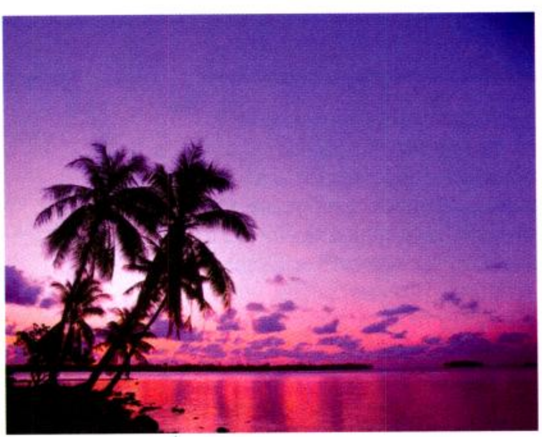
Но в любом случае существуют способы довести удовольствие от летнего отдыха до пиковой отметки, добиться максимального удобства и комфорта (когда в этом есть потребность), оградить себя от потенциальных проколов и неприятностей (ознакомьтесь с леденящими кровь horror-историями на сервере «**Права пассажиров**» – *www.passengerrights.com*, крайне поучительное чтиво) и в то же время не переборщить с расходами. Вот как раз в этом лучшим помощником и советчиком станут бесчисленные ресурсы Всемирной Сети, посвященные туризму и путешествиям.

Вопросов перед поездкой возникает огромное количество, причем они зачастую бывают совершенно разноплановыми. Куда? На чем? Почем? Где жить? С кем дружить? Конечно, лучше всего, если все необходимые сведения можно получить «в одном флаконе», не отходя от кассы, на каком-нибудь мощном портале, причем желательно от «отечественного производителя». Во многом, этим требованиям удовлетворяют киевские Web-узлы «**Туризм. Отдых. Путешествия**» (*www.tour.com.ua*) и «**Украинский туристический сервер**» (*www.travel.kiev.ua*).

По внешнему виду и общему настроению больше располагает к странствиям первый из них. Я бы сказал, что и информационное наполнение у него побогаче – от таких серьезных вещей, как координаты посольств и консульств или законодательство нашей страны в сфере туризма, до не менее полезных простому путешественнику штучек типа **таблицы соответствия размеров одежды в различных странах** (*www.tour.com.ua/information/cloth_size1.htm*). Как на всяком уважающем себя Internet-портале, на титульную страницу сервера «Туризм. Отдых. Путешествия» вынесено множество ссылок на сторонние ресурсы, имеющие отношение к его теме, – **Конвертор валют** (*www.oanda.com/converter/classic*), **Расписание движения поездов** (*www.pz.kharkov.ua*), **Погода** (*weather.online.com.ua*) и т. п.

Но «жемчужинами короны» *www.tour.ua*, несомненно, можно считать так называемый **Каталог Тур WWW Украины** (*www.tour.com.ua/tourwww/*) и **Базу предложений турфирм** (*www.tour.com.ua/firms/db/*), Тем, кто любит основательность, есть смысл порекомендовать просмотреть все предлагаемые туры, а затем связаться с подходящим туроператором по телефону или электронной почте. А можно и сузить сферу поиска, запросив информацию по определенной стране, виду отдыха или конкретной фирме. А что же делать, если вожделенный объект отсутствует в базе? В таком случае, не мудрствуя лукаво, заполняйте заявку, которая будет разослана работающим на этом рынке компаниям, и они уж подберут для вас подходящий вариант.





Вопросов перед поездкой возникает огромное количество, причем они зачастую бывают совершенно разноплановыми. Куда? На чем? Почем? Где жить? С кем дружить? Конечно, лучше всего, если все необходимые сведения можно получить в одном флаконе, не отходя от кассы, на каком-нибудь мощном портале, причем желательно от «отечественного производителя».



На «фронт пэйдже» сервера «Туризм. Отдых. Путешествия» в перечне «дружественных» сайтов находим маленький баннер, ведущий на крупнейший российский туристский портал «**Путешествия и туризм**» (*www.km.ru/tourism/main.asp*) и «кликаем» по нему. Может быть, меня бы и не заинтересовала эта ссылка, но уж очень громкий «брэнд» она представляет.

Сервер «Путешествия и туризм» входит в громадный сетевой конгломерат порталов «на все случаи жизни», поддерживаемый всезнающими «энциклопедистами» из московского «Кирилла и Мефодия» (*www.km.ru*). И зная основательность, с которой они подходят ко всем своим проектам, я просто не мог не заглянуть туда. И, представьте себе, не пожалел об этом. Хотя, как и любой житель Украины, я вряд ли воспользуюсь услугами российских туристических агентств (а в каталоге сайта имеется информация о трехстах компаниях и ссылки на собственные Web-странички примерно ста из них), но его масштабность и попытки охватить буквально все темы, относящиеся к туризму и путешествиям, заслуживают по меньшей мере уважения. Действительно, где еще (в пределах русскоязычной Internet) вы найдете материалы о 230 странах, 980 отелях, сопровождаемых 2700 цветными иллюстрациями.

Не зависят от границ и многочисленные проблемы, с которыми в процессе путешествия или подготовки к нему может столкнуться любой турист. Посему неважно из какого источника вы почерпнете полезные советы – с киевского *www.tour.com.ua* или московского «кирилломефодиевского» портала. Главное в этом случае – квалифицированная и компетентная подсказка путей их преодоления. В этом плане предпочтительнее оказывается «Кирилл и Мефодий», обеспечивающий онлайновые юридические консультации, а также собравший массу конкретных «полезностей», отражающих особенности жизни, быта и повседневного общения в пятидесяти странах.

В толковых словарях обычно для туризма приводят два определения. С одной стороны, туризм трактуется как «вид путешествий, совершаемых для отдыха и с образовательными целями», а с другой – как вид спорта, представляющий собой «групповые походы, имеющие целью закалку организма». В соответствии с этой классификацией можно разделить и туристские Web-ресурсы. В «туристской» Internet спокойно сосуществуют и привлекают посетителей такие, казалось бы, противоположные по идеологии ресурсы, как «**Диагональный мир**» (*www.tag.spb.ru*) с его романтикой и реальными опасностями, поджидающими поклонников «экстрема», и, например, сервер «**100 дорог**» (*www.tours.ru*), зазывающий погреть свои бренные кости под ласковым солнышком пляжей Испании или Кипра. Вальяжные «**Все отели России**» (*win.all-hotels.ru/main.ru.html*) знакомят не только с российским гостиничным хозяйством, но и с точками, пригодными для проживания в десятках других стран, а «**Диктатура путешествий**» (*windoms.sitek.net/~ksv*) и ее ближайшая родственница «**Белая вода**» (*www.whitewater.ru*) в буквальном смысле «окунают» в стремительные потоки горных рек, по которым гоняют лодочки по-хорошему безумных водных слаломистов.

Я не могу удержаться от того, чтобы не упомянуть один замечательный сайт, поскольку его печатным прародителем восторгаюсь с детства. И, насколько мне известно, в этой своей привязанности я не одинок. Давным-давно, вернувшись из зарубежной поездки, отец привез мне журнал, толстенький такой, с желтым ободочком по периметру обложки. И на несколько дней я перестал существовать для окружающих, поскольку «с головой» погрузился в такой разнообразный, такой экзотический и такой прекрасный мир, который предстал передо мной на страницах «**National Geographic Magazine**». Само собой разумеется, что в нашу е-эпоху журнал переселился в Сеть (*www.nationalgeographic.com*) и заблистал в ней новыми красками и возможностями. It's a must для всех, кто любит путешествия и высококачественные иллюстрированные рассказы о них.

Смотреть красивые картинки и слушать рассказы бывалых людей – занятие увлекательное и интересное для виртуального путешественника. Однако в реальной жизни путешествия сопряжены с получением ответов на совершенно прозаические вопросы типа «**Как добраться до места назначения, потратив при этом минимальную сумму?**» (*www.travelocity.com*), «Как общаться с жителями той страны, куда забросила судьба в лице выбранной турфирмы?» (см. ниже) или «**Какой рюкзак (чемодан) самый удобный и где его приобрести?**» (к примеру, *www.samsonite.prime.net.ua*).

Необъятные инфоресурсы Всемирной Сети способны дать ответ практически на любой вопрос. Интересуетесь разговорниками? Пожалуйста, на любой вкус. Если желаете блеснуть перед французами изысканными манерами и знанием местного языка, то вам **сюда** (*www.jump-gate.com/languages/french/*), а при необходимости расширить свои познания в языке Страны Восходящего Солнца, не ограничиваясь «икебаной» и «сакурой», загляните на сайт «**Японский для всех Online**» (*www.iae.nsk.su/~koles/jap/j4all.html*). Сами понимаете, что при желании в Internet можно отыскать и другие языки.

Ну, а что же это мы до сих пор без песен сидим? Нельзя себе представить вечерний костерок без неизменной гитары. А в комнатке захудалого отеля за тридевять земель внезапно вдруг нахлынет ностальгия и поднимет из глубин души аккорды и стихи бардовских творений. Будь всегда готов к этому и перед отъездом освежи в памяти пару-тройку любимых песен, благо, существуют замечательный **архив текстов на Bards.ru** (*www.bards.ru/archives.htm*) и отличная **коллекция авторских песен в легендарной библиотеке Мошкова** (www.lib.ru/KSP).

Попутного вам ветра и незабываемых впечатлений, дорогие путешественники. ■

Олег Данилов

Карты в Ст

Подготовка к отпуску, где бы вы ни решили его провести – на пляжах Капабланка или на отрогах Карпат, занятие хоть и приятное, но достаточно серьезное и хлопотное. Мало кто сегодня решится отправиться на отдых, в поход и, тем более, на поиски настоящих приключений (то самое, что скрывается за емким французским словом adventure) наобум, не взвесив все за и против. Не знаю, как вы, уважаемые читатели, я же привык путешествовать, предварительно ознакомившись с местом назначения, расписанием поездки и географическими картами местности.

Даже Колумб, собираясь открыть всего-навсего короткий путь в богатую пряностями Индию, хорошо изучил карты, составленные его предшественниками, другое дело, что в ту пору белые пятна на этих «картах» превосходили по площади уже изведанные земли. Что же говорить о таком непростом деле, как отпуск. Надеюсь, вы уже выбрали маршрут своего круиза, прочитав материал, посвященный туристическим сервисам в Internet, сейчас же мы поговорим о картах и атласах во Всемирной Сети.

Сайтов, предоставляющих пользователям картографическую информацию, в Internet пруд пруди. Начиная с серверов серьезных научных учреждений, торгующих специализированными картами, и заканчивая бесплатными службами для любителей путешествовать. Интерактивные атласы мира и карты стран, с которыми можно ознакомиться на подобных серверах, во многом схожи со своими мультимедийными аналогами, входящими в состав известнейших CD-энциклопедий, таких, например, как Encarta World Atlas; но, по сравнению с ними, обладают одним огромным преимуществом – именно в Internet вы получите самую свежую и достоверную информацию, отражающую самые последние политико-географические и территориальные изменения. Кроме того, подобные сайты предоставляют пользователям массу дополнительных сведений и услуг, которые пригодятся вам при планировании отдыха или же реально облегчат первые дни проживания в новом месте.

Прежде всего остановим свое внимание на специализированных серверах, предназначенных для туристов и предоставляющих услуги для бизнес-путешественников. Подобные сервисы зачастую являются частью больших информационных порталов, как, например, **Yahoo! Maps and Driving Directions** *(maps.yahoo.com/py/maps.py)*, позволяющий узнать оптимальный маршрут передвижения из одной точки в другую с точностью до конкретных магистралей и улиц (только в пределах США). Это так называемая услуга Driving Direction, причем информация, получаемая пользователем, может быть отослана по e-mail, отправлена по факсу, получена в виде печатной копии или загружена в PDA. Кроме того, здесь же легко почерпнуть информацию о расположении на предполагаемом маршруте заправочных станций, ресторанов, отелей и мотелей, узнать новости, влияющие на дорожное движение (пробки, аварии, катастрофы, стихийные бедствия, погода), и другие полезные сведения.

Аналогичные услуги предоставляет и сервер **MapQuest** *(www.mapquest.com)*, движок которого и используется Yahoo! Maps. Кроме информации для путешествующих бизнесменов (погода, вакансии, финансы, бизнес-новости), вы найдете здесь немало данных, интересных простым туристам. Местоположение центров развлечений, ресторанов и кафе, учебных и спортивных заведений, банков, аэропортов и вокзалов и даже ветеринарных магазинов. В качестве советчика в планировании предстоящего отпуска можно использовать Travel Guide, который даст рекомендации по различным видам отдыха: отпуск с детьми, активный отдых, тематические туры, экстремальные виды спорта и т. д.



Если вы не очень четко себе представляете, какая именно информация вам нужна или не можете найти ее в Web (что ж, несмотря на ликбез, посвященный поиску в Сети, который проводит наш журнал, и такая ситуация возможна), следует обратиться к одному из картографических online-каталогов, где сосредоточены сведения о тысячах ресурсов Internet на данную тематику. Собирая материалы для этой статьи, мы пользовались услугами каталогов **Geographic catalogue of digital maps** *(www.maps.ethz.ch/cat-int3r.html)*, **Perry-Castañeda Library Map Collection** *(www.lib.utexas.edu/Libs/PCL/Map_collection/Map_collection.html)* и **Maps and References** *(www.cgrer.uiowa.edu/servers/servers_references.html)*, подготовленных соответственно Цюрихской национальной библиотекой, исследовательскими центрами Университета штата Техас и Университета штата Айова. В этих подробных, хорошо структурированных каталогах вы найдете интерактивные online-атласы, специализированные (в том числе региональные) и исторические карты, карты-схемы большинства городов мира и даже коллекции карт Венеры, Луны и других планет солнечной системы.

Надеемся, что информация, собранная на этих Web-серверах, поможет вам при планировании отпуска и пригодится в повседневной жизни.



NTRIO.

...не Internet

Сайт **Expedia.com** *(maps.expedia.com)* более привязан к конкретным нуждам путешественников. Здесь, кроме собственно просмотра карт из Microsoft Encarta World Atlas, можно заказать места в гостинице, арендовать автомобиль, спланировать круиз. Для туристов будут интересны и такие разделы сервера, как Interests and Activities, 360-градусные панорамы городов мира, слайд-шоу, посвященные различным странам, и т. д.

Не остался в стороне от рассматриваемой нами темы и огромный портал **Encarta** *(www.encarta.com)*, основанный на ресурсах известной энциклопедии Microsoft. Некоторая часть его услуг платная (бесплатно для зарегистрированных пользователей энциклопедии), хотя существует и trial-версия сайта. К подробным географическим картам привязаны статьи, рассказывающие о национальных обычаях, праздниках, валюте и государственном устройстве всех стран мира.

Более научный подход к проблеме картографии демонстрирует сайт **Nationalgeographic.com Map Machine** (*www.nationalgeographic.com/resources/ngo/maps*). Как понятно из названия, этот сервер входит в Internet-представительство знаменитого журнала «National Geographic». Карты, которые вы здесь найдете, по-своему уникальны. Это более сотни подробных специализированных карт мира (агрокультурные, биоклиматические, землетрясений, экологические, минеральных ресурсов, ландшафтные, спутниковые, политические, плотности населения, осадков, температуры, снежного покрова и т. д.), карты торнадо, рисованные карты исторических мест, фото, снятые космическим телескопом Hubble, фото Земли из космоса и другая не менее интересная картографическая медиаинформация.



Об одном из серверов, хотя и не относящимся напрямую к картографическим ресурсам, следует рассказать особо. Проект **TerraServer** (*terraserver.microsoft.com*), запущенный около трех лет назад, очень быстро вошел в число самых популярных ресурсов Internet. Сайт представляет собой гигантский сборник подробных космических и аэрофотографий Земли. TerraServer – совместный проект компаний Aerial Images и Microsoft, избравших его стендовой площадкой для демонстрации мощи системы управления базами данных Microsoft SQL Server. Кроме того, в создании сайта принимала участие компания Compaq.

В настоящий момент на сервере размещены фотографии с нескольких спутников Земли, а также данные аэрофотосъемки, предоставленные рядом компаний. Разработчики поставили перед собой сверхзадачу – собрать фотографии, покрывающие весь земной шар. Сегодня любой пользователь Internet может рассмотреть буквально каждый метр поверхности США из космоса. Архив фотографий 60 других стран мира пополняется буквально ежедневно.

Уникальный поисковый механизм даст возможность в считанные секунды получить фотографию любого заинтересовавшего вас места, как по его названию, так и задав точные значения широты и долготы. Большинство фото сделаны с разрешением до 1 км, а в последнее время на сервере появились фотографии, позволяющие разглядеть на поверхности Земли объекты величиной до 1 м. К фото прилагаются топографическая карта с детализацией до 2 м и рельефная карта масштаба 1 пиксел – 2 км. Особого внимания заслуживают фотографии известнейших мест мира, чего стоит, например, фото Статуи Свободы или линкора класса «Айова», стоящего на причале военно-морской базы Норфолк, Суэцкого канала или знаменитого нью-йоркского Central Park. Многие снимки снабжены ссылками на дополнительную информацию в Encarta World Atlas On-line.



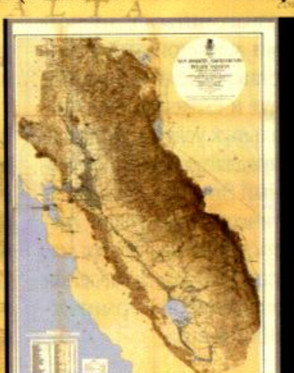
Хотя вы, скорее всего, не найдете на космических снимках свой дом, мы все же рекомендуем посетить этот интереснейший сервер – одно из чудес света эры Internet.



Конечно, рассказывая о ресурсах Internet, посвященных картографии, мы не могли обойти стороной такую благодатную тему, как старинные карты.

В первую очередь хотим обратить ваше внимание на **David Rumsey Collection** *(www.davidrumsey.com)*. Эта замечательная коллекция карт Северной и Южной Америки 18–19 веков имеет удобный интерфейс и доступна для просмотра с помощью специализированного Java-броузера. Всего Дэвидом Рамсеем собрано около 2300 старинных карт.

Еще одна неплохая подборка – **Rare Map Collection at the Hargrett Library** *(www.libs.uga.edu/darchive/hargrett/maps/maps.html)* расположена на сервере библиотеки Университета Джорджии. Здесь вы найдете несколько сотен карт, старейшая из которых датирована 1544 годом, посвященных Америке и штату Джорджия.



И, конечно же, мы не могли пройти мимо знаменитой коллекции Библиотеки конгресса США – **Library of Congress Map Collections Online** *(lcweb2.loc.gov/ammem/gmdhtml/gmdhome.html)*. Карты здесь хранятся в собственном формате *.sid, и для их просмотра необходимы специальные утилиты и plug-ins, которые можно загрузить со странички производителя *www.lizardtech.com/products/mrsid/index.html*. Кстати, в оформлении этой статьи использована карта из данной коллекции.

«Золотое кольцо» европейского искусства

Ирина Вигор



Большинство любителей путешествий подразумевают под названием «Золотое Кольцо» знаменитый на весь мир туристический маршрут по городам центральной России. С ними солидарны и поисковые системы Internet – в ответ на запрос, содержащий это словосочетание, я получила целый ворох ссылок на сайты турагентств, предлагающих посетить «сердце» России. Однако ценителям классического искусства известно еще одно «золотое кольцо», объединяющее крупнейшие и известнейшие музеи и картинные галереи Европы. Сегодня побывать в них могут и любители виртуальных путешествий.

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭРМИТАЖ (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, РОССИЯ)

www.hermitage.ru

Что общего между компанией IBM и российским Государственным Эрмитажем (кроме всемирной известности, разумеется)? Ответ прост – совместный Internet-проект. Его результатом стало открытие официального Web-сайта знаменитого музея, а также организация специального центра информационных технологий IBM, который занимается разработкой мультимедийных образовательных программ на темы искусства и демонстрирует их в залах музея.

Посетив Web-сервер Государственного Эрмитажа, в первую очередь обратите внимание на раздел «Шедевры коллекции». Здесь представлены самые известные экспонаты музея: памятники культуры античной Греции, Рима, Древнего Востока, произведения искусства стран Западной Европы и России. Предметы, найденные во время археологических раскопок, скульптуры, живописные полотна, мозаики и витражи, сервизы из фарфора и керамические сосуды, ювелирные изделия и старинные монеты, дорогие ткани, мебель, старинные экипажи и редкое оружие – всем этим может похвастаться не только настоящий, но и виртуальный Эрмитаж. Для энтузиастов создана «Цифровая коллекция», где содержатся электронные репродукции и фотографии экспонатов в высоком разрешении.

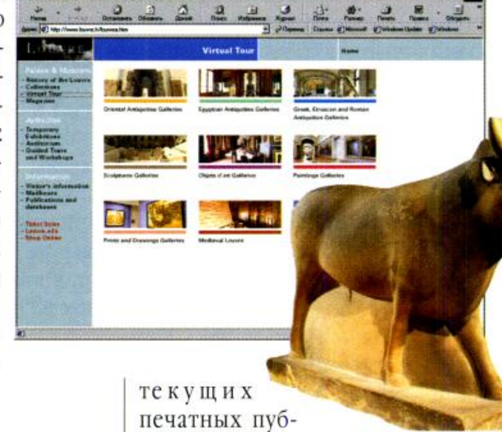
Если для вас поход в музей значит больше, чем просто прогулка по залам старинного дворца, сопровождаемая традиционными воздыханиями: «Эх! Люди жили...» (вспомнили Ильфа и Петрова?), то вам лучше всего начать его со знакомства с историей экспозиции. На сайте Эрмитажа вполне достаточно соответствующей информации, причем как на русском, так и английском языке.

Особенно интересен раздел «Виртуальная экскурсия», в котором подобраны интерактивные панорамы залов музея, позволяющие в полной мере представить себе их великолепие и роскошь. При желании легко даже обозреть весь дворцовый комплекс с крыши.

Если же вы планируете совершить поездку в Санкт-Петербург и посетить Государственный Эрмитаж, советуем заглянуть в раздел «Информация для посетителей», где можно узнать режим работы музея, стоимость билетов, условия экскурсионного обслуживания, ознакомиться с анонсами мероприятий и выставок. Нелишними будут и сведения о специальных услугах, которые предлагает Государственный Эрмитаж. Это тематические экскурсии, фотосъемка, кафе, сеть магазинов и представления знаменитого Эрмитажного театра.



Сайт Эрмитажа по достоинству оценило жюри российской «Национальной Интел Интернет Премии» (*www.nagrada.ru*). 21 марта 2000 г. он был награжден «Гран-при» Российской Академии Интернета и призом в номинации «Музеи». Нам остается только присоединиться к поздравлениям в адрес создателей этого замечательного Web-узла.



ЛУВР (ПАРИЖ, ФРАНЦИЯ)

www.louvre.fr

Лувр – один из старейших музеев Европы. Он расположен в центре Парижа, на правом берегу Сены. Здесь на 60 тыс. м^2 выставочных площадей можно увидеть экспонаты из самых разных уголков нашей планеты, созданные за всю историю человеческой цивилизации. Кроме этого, Лувр является крупным культурным центром, где проводятся важнейшие научные и культурные мероприятия – выставки, лекции, семинары, симпозиумы – и издается огромное количество печатных публикаций. С последними можно ознакомиться в многочисленных документационных залах музея или приобрести в главном книжном магазине Лувра под огромной стеклянной пирамидой, построенной в 1989 г.

Исследовав Web-сайт Лувра в Internet, в полной мере осознаешь, насколько грандиозен этот музей в действительности, насколько серьезен подход сотрудников к научно-исследовательской деятельности. Однако его инфраструктура продумана и максимально комфортна для посетителей. Следует подчеркнуть, что этими качествами обладают и виртуальные экспозиции.

Конечно же, на сервере есть все, что должен предлагать посетителям хороший музейный сайт: история создания и описание архитектурного комплекса, репродукции экспонатов и виртуальные «экскурсии». Однако Web-узел Лувра содержит и сведения, полезные для тех, кто собирается посетить его в реальной жизни: график работы, база данных текущих печатных публикаций Лувра, службы, анонсы мероприятий, каталоги и архивы временных выставок. Также можно воспользоваться услугами резервирования билетов и интерактивного магазина.

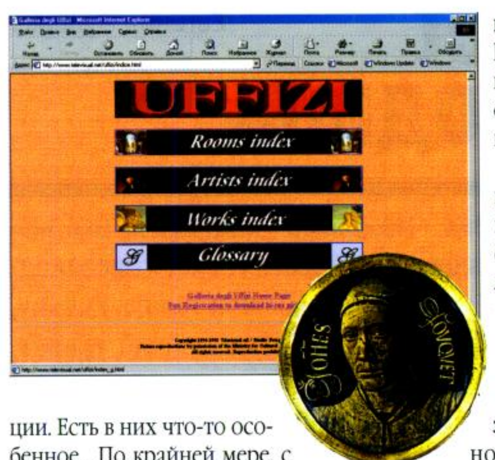
В целом, этот сайт производит очень хорошее впечатление. Он информативен, интересен, разнообразен, а главное – служит великолепной визитной карточкой Его Величества Лувра.

ГАЛЕРЕЯ УФФИЦИ (ФЛОРЕНЦИЯ, ИТАЛИЯ)

www.televisual.net/uffizi/indice.html

Шедевры мастеров итальянского Возрождения всегда были в центре внимания европейской цивилиза-





ции. Есть в них что-то особенное... По крайней мере, с этими произведениями связан загадочный феномен, известный психологам как «синдром Стендаля». Знаменитый французский писатель в свое время серьезно изучал итальянскую живопись и культуру и даже опубликовал несколько книг на эту тему. В 1817 г. во Флоренции он, рассматривая картины художников эпохи Возрождения, внезапно потерял сознание. В наше время аналогичные случаи все чаще происходят с посетителями флорентийских музеев, поэтому в Италии даже финансируется специальная научная программа для изучения этого явления. Тем не менее его четкое объяснение не найдено до сих пор.

Интересно, будут ли терять сознание посетители виртуальной галереи, находясь не в залах музеев перед оригиналами произведений Боттичелли, Леонардо да Винчи или Рафаэля, а всего лишь перед мониторами с их цифровыми репродукциями? Во всяком случае, вы можете проверить это, посетив онлайновую галерею Уффици.

Этот сайт, в отличие от большинства других онлайновых галерей, в основном знакомит посетителя с экспонатами и их создателями, уделяя меньше внимания реальному музейному комплексу. Основа Web-узла – поисковая система, позволяющая находить произведения искусства по комнатам, в которых они выставляются, алфавитным спискам авторов и названиям картин. Так что, если вам необходим материал для реферата по итальянскому (и не только) искусству, уверяю вас, лучшего источника не найти. Количество имен просто ошеломляет. Признаюсь, даже я, искусствовед, до сих пор очень мало знала о многих из этих мастеров.

В итальянском национальном характере вполне гармонично сосуществуют такие, казалось бы, несовместимые черты, как артистичность и меркантильность. На Web-страницах галереи Уффици это проявилось в полной мере: уменьшенные репродукции произведений доступны всем, а для просмотра их копий в высоком разрешении необходимо зарегистрироваться, заплатив 25 евро.

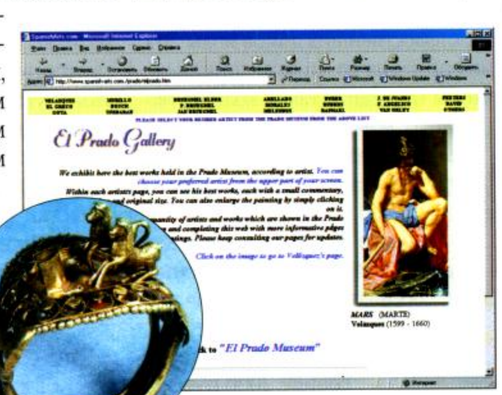
Для тех, кто собирается летом в Италию и в чьих планах значится Флоренция, есть информация о работе музея: адрес, номера телефона и факса, стоимость билетов и режим работы.

ГАЛЕРЕЯ ПРАДО (МАДРИД, ИСПАНИЯ)

www.spanish-arts.com/prado/elprado.htm

Создание данного сайта стало возможным благодаря спонсорам – службам SpainsMall.com и Spanishmdex.com. Это не официальный Web-узел музея, и на нем нет обычных для таких случаев сведений о выставках, мероприятиях, кафе, ресторанах и прочих услугах. Нет даже адреса. Есть только Искусство.

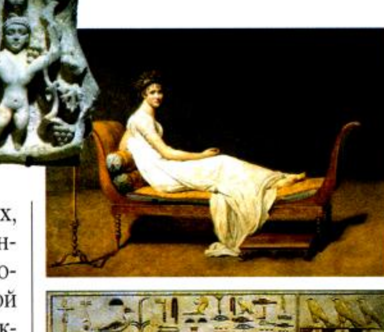
Все внимание разработчиков было сосредоточено на собранной в Прадо крупнейшей в мире коллекции живописи. Она содержит примерно 8600 картин, из которых более 2000 выставлены в залах для всеобщего обозрения. Хотя настоящий музей обладает еще и бесценными скульптурами, рисунками и монетами, на сайте информация о них отсутствует.



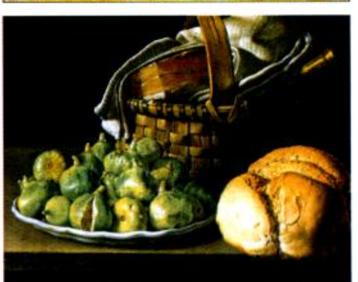
Зато с полотнами итальянских, фламандских, немецких, французских, голландских и испанских мастеров здесь можно ознакомиться как нельзя лучше. В любой нужный момент в верхней части экрана отображается список художников. Среди них Веласкес, Эль Греко, Гойя, Мурильо, Босх, Питер Брейгель, Ян Брейгель, Дюрер, Рубенс и многие другие. Выбрав определенное имя, вы получите доступ к биографической справке и репродукциям лучших произведений, каждая из них сопровождается кратким комментарием. При необходимости картины можно просмотреть и в высоком разрешении.

Сегодня еще не все произведения, которыми обладает художественная галерея Прадо, вошли в цифровую коллекцию. Это объясняется только их огромным количеством. Но, как обещают создатели сайта, со временем виртуальный музей будет расширяться и наполняться новой информацией. Так что расцвет онлайновой галереи Прадо нам еще предстоит увидеть в будущем.

К сожалению, не все музеи «золотого кольца» Европы обзавелись постоянными представительствами в Internet. Следующей остановкой в нашем путешествии должен был стать замок Буда – «сердце» венгерской столицы Будапешта. Однако Венгерская национальная галерея, расположившаяся в нем и собравшая уникальную коллекцию произведений искусства Восточной Европы, пока так и не обзавелась собственным сайтом – ни официальным, ни любительским. Некоторые экспонаты этого музея можно увидеть на одном из крупных серверов, посвященных искусству Венгрии, – *hungart.euroweb.hu*, а фотографии знаменитого замка – на краеведческом сайте *www.fsz.bme.hu/hungary/g_Budapest.html*. Еще хуже обстоят дела со всемирно известной Дрезденской картинной галереей (Kunstgewerbemuseum Dresden). На сервере *www.dresden.de* нашлось только упоминание о ней, а также адрес и номер телефона. Для реального путешествия этого вполне достаточно, но для виртуального... все же маловато. ■

















Internet для модниц

Евгения Руденко

В советские времена «модными» считались все импортные вещи, в особенности французского производства. Такие марки, как «Шанель» или «Нина Риччи», неизменно вызывали у модниц священный трепет, хотя в действительности завозившаяся в Советский Союз одежда с этими этикетками если и была подлинной, то, как правило, происходила из уцененных коллекций пятилетней давности.

Сегодня ситуация кардинально изменилась – французские духи можно найти в парфюмерном отделе любого универмага, а самая современная одежда от самых известных дизайнеров продается в фирменных бутиках, число которых растет с каждым днем. Последние коллекции из Парижа, Милана или Нью-Йорка показывают по украинскому и российскому телевидению буквально в день их выхода. Появляются и наши отечественные модельеры и с таким же успехом открывают свои именные магазинчики.

Тем, кто стремится строго следовать моде, порой нелегко быть в курсе всех изменений и предугадывать тенденции. Конечно же, модные журналы до недавних пор были основным источником информации о новых коллекциях известных модельеров. Однако в последнее время серьезную конкуренцию им составляет Internet, где новости из мира моды представляются оперативно и исчерпывающе во многом благодаря тому, что большинство кутюрье обзавелись собственными Web-сайтами и даже Web-магазинами.

Знакомство с моделями, которые предлагают в новом сезоне ведущие дизайнеры мира, лучше всего начать с сайта *www.firstview.com*, где собраны коллекции практически всех известнейших домов моды. Эта информация во многом уникальна: чтобы отследить такое количество модных новинок в журналах и на телевидении, пришлось бы потратить немало времени и денег. Здесь же подавляющее большинство коллекций доступно для просмотра совершенно бесплатно. Исключение составляют только эксклюзивные модели haute couture 2000 года, за их просмотр все-таки придется заплатить, но тоже не слишком много – около пяти долларов за час. Этот сайт идеально подходит для тех, кто стремится обоснованно выбрать свой стиль на будущее лето, сравнив направления, которым отдают предпочтение дизайнеры с мировым именем. К тому же на сервере хранятся и коллекции прошлых лет начиная еще с 1995 г. – если вы хотите выявить тенденции в мире моды, то эти данные могут оказаться просто неоценимыми. Кроме фотографий, вашему вниманию предлагаются и видеоматериалы. И последнее (по очереди, но отнюдь не по важности), о чем можно узнать на *www.firstview.com*, – это календарь показов моды, планируемых в этом году.

Следующая точка нашего маршрута – *www.dior.com*. Как вы уже догадались, это сайт одного из законодателей моды – Кристиана Диора. Одно только его имя на ярлыке говорит о вашем изысканном вкусе. Надо сказать, что Web-узел этого кутюрье самый информативный среди всех, которые мне удалось найти. Поначалу я даже немного растерялась из-за такого обилия информации. Почти каждая ссылка открывается в новом окне, и после получасового странствования по сайту я насчитала их на Панели задач более десятка. Поэтому лучше сначала посмотреть раздел Site map – после этого путешествовать станет проще. Не удивляйтесь, если в процессе просмотра какой-нибудь рубрики по экрану будут пролетать бабочки или лепестки роз – это же Кристиан Диор, у которого фантазия и оригинальное мышление проявляются не только в моделировании одежды или изобретении новых ароматов духов.

Сайт состоит из четырех основных разделов – Make-Up (декора-

тивная косметика), Fragrances (ароматы), Skincare (уход за кожей) и, конечно же, Dior Gallery, где находятся коллекции моделей одежды, как последние, так и прошлогодние.

Не подумайте, что в каждой из этих рубрик содержатся только наименования тушей, помад и кремов с подробными и нудными описаниями их уникальности и чудотворности. Все намного интереснее. Например, в секции макияжа, кроме характеристик новейших косметических продуктов, вы найдете рекомендации по их применению, а также полезные советы от ведущих визажистов. В рубрике News From The Lab (новости из лаборатории) рассказано о том, какие ингредиенты используются в том или ином продукте, как проходила его разработка. Раздел Dior Gallery полностью посвящен коллекциям одежды – как haute couture, так и prêt-a-porter. Его изюминка – новейшая весенне-летняя коллекция 2000 г. Так что если вы подбираете для себя летний гардероб – вам сюда.



Изюминка раздела Dior Gallery – новейшая весенне-летняя коллекция 2000 г. Так что если вы подбираете для себя летний гардероб – вам сюда.

Дизайнеры официального Web-сайта еще одного известнейшего кутюрье – Ива Сен Лорана (*www.yslonline.com*), наоборот, в своей работе придерживались принципа «все гениальное просто». Хотя на сервере находится очень много разной информации, специалисты тщательно продумали ее организацию, поэтому найти нужные сведения несложно. Очень интересны и познавательны материалы из раздела All About Yves, в котором описана биография дизайнера. Здесь вы узнаете, например, о том, что Ив Сен Лоран стал первым дизайнером, открывшим собственный бутик с одеждой из коллекций prêt-a-porter. С его именем в толковые словари языков всего мира вошло слово «кутюрье». Два года назад после финального матча чемпионата мира по футболу на стадионе Stade de France в Париже состоялся грандиозный показ более чем трехсот самых оригинальных и экстравагантных моделей, созданных мэтром. Еще год спустя американский совет дизайнеров моды наградил Ива Сен Лорана за его вклад в развитие современной моды. А ведь все начиналось с того, что никому не известный молодой парень приехал в Париж, взяв с собой свои лучшие эскизы и надеясь только на талант и удачу.



Коллекции одежды, созданной в Доме моделей Ива Сен Лорана, представлены в разделе Front Row At The Shows. Просмотр каждой из них упрощается благодаря грамотному разбиению рубрики. Так, при желании вы сможете познакомиться только с вечерними, повседневными, свадебными нарядами и другими моделями. Соответственно, если вы подбираете, например, свадебное платье, воспользуйтесь ссылкой Wedding или Mariee (на французском языке – ведь, как и большинство «модных» сайтов, сервер легендарного YSL двуязычный).

Законы в царстве моды диктуют не только мужчины, но и не менее талантливые женщины. Одна из них – гениальная Коко Шанель (*www.chanel.com*), стиль которой всегда был образцом элегантности и утонченности. Недаром она повторяла: «Мода проходит, стиль остается». Все свое творчество она посвятила его формированию и совершенствованию. Кроме одежды, Дом моды Шанель также выпускает косметику, как декоративную, так и лечебную. На этом сайте легче всего правильно подобрать для себя именно парфюмерию. Например, перед тем, как получить совет по применению какого-либо крема или тоника, вы ознакомитесь со схемой, по которой можно определить тип и состояние кожи. Только после этого специалисты порекомендуют подходящие вам средства.

Судя по последним коллекциям, в Доме моды Шанель считают, что в повседневной одежде ближайшего сезона будут господствовать простота, комфортность и свобода. Если хотите в этом убедиться, откройте раздел Collections 2000.

С 1987 года под маркой Шанель начали выпускаться часы и ювелирные изделия, также идеально соответствующие ее стилю. Если вы захотите подробнее ознакомиться с украшениями от Шанель и ценами на них, загляните на сайт *www.storenet.co.uk/glitz-ritz/grchanel1.htm*. Но в любом случае, если речь идет о творчестве Шанель, то слова здесь бессильны. Это надо видеть...

Сайтов, как и дизайнеров, множество, поэтому написать даже о большинстве из них в одной статье просто невозможно. Лучше «навестить» онлайновые журналы в Internet, где подробно рассказано не только о новых коллекциях одежды, но и о других новостях мира высокой моды. В качестве примера упомянем *www.fashion-guide.ru*. Даже если вы не можете проводить много времени в Web, то все равно будете получать этот журнал регулярно, подписавшись на его рассылку по электронной почте. Еще можно зайти в рубрику «Стиль» на сайте *www.gazeta.ru*, где тоже найдется немало интересного. ■



Ни пуха ни пера!

Сергей Галушка



Исторически сложившаяся, досадная, я бы даже сказал, вопиющая несправедливость: в те самые дни, когда голова идет кругом от пьянящего воздуха, настоянного на терпком аромате цветущих садов, и хочется гулять день и ночь напролет, когда закипает кровь даже от случайных взглядов девушек и мысли сплетаются в кружева слегка неприличных фантазий при виде их воздушных нарядов, подчеркивающих изящество стройных фигурок, молодым людям необходимо решать жизненно важные вопросы типа «Какую профессию избрать?», «Куда пойти учиться?» и думать о выпускных и вступительных экзаменах, зачетах, сессиях.

К сожалению, изменить этот порядок вещей никто не в силах: ни Министерство образования, ни мы с вами. Но вот облегчить участь юношей и девушек, раздавленных «гранитом науки», извечной проблемой выбора и багажом нередко бесполезных знаний, стараются многие. К числу последних мы в редакции, естественно, причисляем и себя.

ПЕСНЬ ПЕРВАЯ. ПЕССИМИСТИЧЕСКАЯ

Еще в начале апреля увидел свет очередной ежегодник «Довідник для вступників до вищих навчальних закладів України'2000» (издательство «Абрис», г. Киев). На титульной странице красуется надпись: «Рекомендовано Міністерством освіти України». Надо сказать, очень нужное и полезное издание: довольно подробная информация обо всех вузах страны (а их более полтысячи наберется) с адресами, телефонами и программами вступительных экзаменов. Вот только ни одного адреса электронной почты, ни единой ссылки на соответствующую Web-страничку мне обнаружить в этом справочнике не удалось. Хотя в том учреждении, которое так любезно рекомендует данное пособие для широких масс, любят в последнее время толковать о новых формах обучения, в том числе и дистанционном образовании. Но даже элементарных шагов в этом направлении не делается. То же касается и другого пособия, также в апреле появившегося на книжных прилавках столицы, с гордым названием: «Обираю професію. Довідник для вступників до навчальних закладів м. Києва». Создаются и дорабатываются подобные «труды» из года в год, вероятно, совершенно просто: подставляется нужная дата, меняется сумма, которую необходимо выложить благопристойным родителям за обучение своего чада, – и очередной «шедевр» готов.

Мы решили немного исправить это положение дел и указать нашим читателям координаты Web-островов хотя бы самых известных вузов страны. Но каково же было мое удивление, когда я обнаружил, что до сих пор официальные сайты имеют далеко не все популярные учебные заведения Киева и других крупных городов Украины. Что мешает им создать свой Web-сервер? Проблемы с деньгами? Вряд ли, не такие уж это большие средства, тем более что для подобного «святого дела» можно было бы попробовать выиграть какие-нибудь гранты у богатых зарубежных дядюшек. Нет потребности? Неправда! «Домашней» Internet уже не удивишь наших соотечественников, и очень многие ощутили все выгоды от нее на собственном опыте. Так что же, в конце концов, происходит? Думаю, обыкновенная безответственность и нежелание заниматься этими вопросами. Хотя прекрасные примеры для подражания имеются.

ПЕСНЬ ВТОРАЯ. ОПТИМИСТИЧЕСКАЯ

В очередной раз порадовался я за свою альма-матер – Киевский национальный университет им. Т. Г. Шевченко. Его сайт *(www.univ.kiev.ua)* доступен в английской, русской и украинской версиях. Стильный дизайн без графических излишеств, исчерпывающая информация по истории и традициям одного из старейших вузов страны. Условия поступления, данные по факультетам (к сожалению, пока еще не по всем), фотогалерея, чат и многое-многое другое – всегда под рукой.

Неплохой сайт имеет Национальный технический университет, в народе по старинке именуемый просто и звучно – КПИ *(www.ntu-kpi.kiev.ua)*, правда, его украинской или русской версии мне обнаружить так и не удалось. Не отстают и столичные медики: нетрудно отыскать Web-уголок Национального медицинского университета им. акад. А. А. Богомольца, скромно приютившегося среди прочих информационных залежей на бесплатном сервере *(www.chat.ru/~unmu)*. И все же Киев в отношении представления своих вузов в Сети далеко не лидер, хотя и имеет для этого все возможности – и умные головы, и хорошую технику.

Намного лучше обстоят дела в Харькове. Гордо красуется в Мировом информационном океане Web-остров еще одного «древнего» вуза Украины – Харьковского государственного политехнического университета *(www.kpi.kharkov.ua)*. В ногу со временем идет и Государственный аэрокосмический университет им. Н. Е. Жуковского *(xai.kharkov.ua)*, широко известный многим жителям СНГ под названием ХАИ благодаря команде его находчивых и остроумных воспитанников. На этих сайтах все в порядке: история вуза, фотографии, факультеты, гостевая книга – что еще возжелать несчастному абитуриенту, обдумывающему свое дальнейшее житье?

Самых добрых слов заслуживают Web-сайты других государственных вузов Харькова: Университета *(www.univer.kharkov.ua)*, Технического университета радиоэлектроники *(www.kture.kharkov.ua)*, Академии культуры *(www.ic.ac.kharkov.ua)*, Университета внутренних дел *(www.univd.kharkov.ua)*, Автодорожного технического университета *(www.khadi.kharkov.ua)*, Академии железнодорожного транспорта *(kart.kharkov.com)*.

Неплохо представлены в Сети и вузы Донецка. Снова радуют врачи: в Донецком медицинском государственном университете им. М. Горького (вероятно, великий пролетарский писатель лечил не только души советских людей, но и их тела) *(www.dsmu.donetsk.ua)* – одном из крупнейших вузов Украины, наверное, хорошо понимают значимость своего представительства в Internet. Поэтому и сайт ДМГУ выполнен строго и со вкусом. В Web-квартире Донецкого государственного технического университета *(www.dgtu.donetsk.ua)* также готовы принять одиноких абитуриентов, странствующих в Сети, и рассказать



им о научных достижениях и славных традициях этого храма науки.

Старается Львов. Стильный и продуманный дизайн сайта Государственного университета «Львівська політехніка» *(www.polynet.lviv.ua)* наверняка понравится многим. И здесь традиционно не подводят медики: Львовский государственный медицинский университет им. Данилы Галицкого *(www.meduniv.lviv.ua)* готов воспитать из гордых и самоуверенных выпускников школ мудрых и отзывчивых лекарей.

Кроме того, нельзя не отметить сайты следующих высших учебных заведений Украины: Одесского государственного политехнического университета *(www.ospu.odessa.ua)*, Днепропетровского государственного университета *(comsci.dsu.dp.ua)*, Черниговского государственного технологического университета *(www.ti.chernigov.ua)*, Винницкого государственного медицинского университета им. Н. И. Пирогова *(www.vsmu.vinnica.ua)*.

Ну и в конце этого раздела отмечу, что по решению Министерства образования Украины и Национальной академии наук Украины при поддержке университетов, институтов Министерства образования и НАН за счет гранта, полученного от НАТО, идут работы по созданию телекоммуникационной сети заведений просвещения и науки Украины (URAN) *(www.uran.net.ua)*. Основные сервисы сети будут обеспечиваться в Киеве и пяти региональных узлах, расположенных в Днепропетровске, Донецке, Львове, Одессе и Харькове. Да-а... Идея, конечно же, хорошая, да вот только как бы она не явилась очередным каналом, способствующим эмиграции «наших умов» на Запад, ведь ни для кого не секрет, что НАТО – известный «благодетель» и «за просто так» ничего не делает.

ПЕСНЬ ТРЕТЬЯ. ЖИЗНЕУТВЕРЖДАЮЩАЯ

Признаться, по сей день живет в моей памяти коронная фраза нашего замечательного преподавателя линейной алгебры и аналитической геометрии: «Идет весна... Встретим ее во всеоружии знаний. Завтра коллоквиум». Естественно, ничего хорошего ошалевшим от весны студентам она не сулила. Однако как постоянно быть «во всеоружии знаний»? Как с наименьшими усилиями получать хорошие оценки? Как научиться вовремя удачно «спихивать» порой бесполезные и занудные рефераты, лабораторные, курсовые, которые, вполне возможно, никак не скажутся на квалификации будущих специалистов? Ответ прост: умело воспользоваться огромными банками подобных работ, старательно собранных педантичными авторами соответствующих сайтов.

Нет, господа, я вовсе не предлагаю вам, как говорят, от корки до корки воспользоваться чужим трудом, и выдать его результаты за свои, хотя, чего греха таить, некоторые так и делают. Просто нужно взять несколько работ по своей тематике из разных коллекций и адаптировать к своим условиям: там абзац, здесь абзац, а в результате, глядишь, – на основе чужих и собственная мысль появится. Алгоритм известный! Есть даже по этому поводу один старинный анекдот: «Сидит студент консерватории композиторского отделения над курсовым проектом и плачет. Подходит к нему друг и говорит: «Чего ты мучаешься, возьми сочинение заведующего кафедрой и перепиши наоборот – всего делов-то!». «Пробовал, – тот ему в ответ. – Бетховен получается».

И для школьников рефераты – отличное дело. С их помощью, например, можно в оставшиеся дни исправить отметку в четверти по нелюбимому предмету, достаточно лишь потратить часок-другой – и преподаватель будет счастлив. Так давайте же почаще дарить такую радость нашим любимым педагогам! А для этого есть все условия. Начнем с лидера рейтинга Rambler Top 100 по этой тематике – сайта *www.referat.ru*. Неплохой дизайн, огромная, постоянно пополняющаяся коллекция. Тут же онлайновый магазин, где можно приобрести необходимую учебную литературу и лицензионные видеокассеты с известными блокбастерами – вероятно, последние способствуют лучшему усвоению материала. Есть ссылки на белорусскую и эстонскую коллекции рефератов.

Не менее популярная подборка имеется и «на Куличках» *(referat.kulichki.net)*. Здесь можно найти все: рефераты, курсовые и дипломные работы по



любым темам. Отличный механизм поиска нужных «творений», в случае надобности его даже можно «расширить», используя ресурсы сервера *www.filesearch.ru/advanced*.

Всем нуждающимся школьникам и студентам предлагает свои услуги и «господин» Рефератов *(www.referatov.net)*. Кроме обычных для подобных коллекций работ, вы обнаружите здесь «шпаргалки» по биологии, географии, химии, экологии, информатике, математике, физике и другим наукам. Они представляют собой краткие исчерпывающие конспекты по основным темам предметов и могут сослужить службу в критичные дни зачетов и экзаменов. Введена здесь даже новая услуга – обмен и заказ рефератов. Особым уважением пользуются разделы «Студенческая тусовка», «Праздничный чат», «Доска объявлений», «Служба элитных знакомств», услуги по поиску работы.

Знаменитую украинскую библиотеку рефератов вы сможете найти по адресу *(magistr.hypermart.net)*. А если и этого покажется мало, то непременно зайдите на сайт *www.list.ru/catalog/11001.htm* – вы обнаружите огромную коллекцию ссылок на всевозможные библиотеки рефератов, среди которых непременно найдется тот, что вы ищете.

Ну что ж, господа абитуриенты и студенты, дерзайте. И да будут для вас весны солнечными и теплыми, а сессии легкими и удачными! Ни пуха ни пера! ■

Александр Москалюк

«Стратегическая оборонная инициатива» пользователя Internet



Ежедневно в Сети мы общаемся с множеством людей. Это могут быть коллеги по работе или учебе, друзья из чата, родственники, приславшие сообщение электронной почты, незнакомец, случайно нашедший вас в ICQ. Заметьте, что каждый из них, опосредствованно или напрямую, получает доступ к вашему компьютеру, причем чаще всего без вашего ведома.

Таким образом, подключившись к Internet и пользуясь всеми ее благами, вы тем самым делаете свой ПК уязвимым для различного рода атак злоумышленников. Многие закрывают глаза на эту проблему, чем уподобляются маленьким детям, которые, зажмурившись, полагают, что они находятся в безопасности, поскольку никого не видят. К сожалению, данная позиция неприменима в сетевой среде, так как «шпионы», отважившиеся на подробное исследование данных вашего компьютера, весьма профессиональны.

Долгое время я считал, что «взломанные» системы – это незавидный удел банков, крупных корпораций и серьезных государственных учреждений типа ФБР. Однако совсем недавно одна моя хорошая знакомая поведала мне историю о том, как «встретила» в чате молодого человека, который после двух-трех обменов сообщениями электронной почты и нескольких часов приятного общения по ICQ неожиданно поинтересовался персоной ее близкого друга. На вопрос об источнике информации незнакомец честно признался, что однажды, во время непринужденного разговора по ICQ он сумел просмотреть содержимое почтового ящика своей собеседницы.

Виды сетевой агрессии

В последнее время проблема сетевой безопасности приобретает особую актуальность. Так, в Бюллетене лаборатории информационных технологий Национального института стандартов и технологий NIST *(csrc. nist.gov)* за 1998 год фигурирует число 130000. Именно столько попыток взлома сетей государственных учреждений было официально зарегистрировано в тот период. Но это лишь маленькая вершина огромного айсберга: сколько их осталось вне ведома статистиков, пожалуй, не знает никто. Я не буду приводить подробную классификацию «компьютерных атак» – заинтересованные читатели без труда смогут ее найти во все том же Бюллетене, русская версия которого находится по адресу *citforum. ru/internet/securities/secatt.shtml.* Отмечу лишь, что наибольшую опасность для домашних пользователей представляют *дешифраторы паролей* (программы, восстанавливающие регистрационные данные из зашифрованных файлов, например с расширением *.pwl), *сетевые анализаторы* (или *sniffers* – утилиты для прослушивания сетевого трафика, обладающие возможностью автоматического выделения из него имен пользователей, паролей и номеров кредитных карточек) и *сетевые сканеры* (ПО, осуществляющее сбор информации в Сети с целью выявления потенциально уязвимых систем и приложений, работающих на них).

В записную книжку сетеголика:

Тема: «Безопасность в Internet»

www.void.ru/index.shtml
www.hackzone.ru/articles
www.citforum.ru/internet/securities/index.shtml
security.tsu.ru/index.html
www.inroad.kiev.ua
www.warning.dp.ua/compall.htm

Кроме того, все атаки на персональные компьютеры из Internet можно разделить на две основные категории: *разведывательные* и *агрессивные*. Первые обычно производятся с целью получения подробной информации о пользователе, его паролях и финансовых счетах. Очень часто стратегия подобного рода действий основывается на обмане с учетом слабостей человеческой психики. Агрессивные атаки главным образом предпринимаются с одной единственной целью: нанесение материального ущерба владельцу ПК.

Сегодня мы в первую очередь поговорим о противодействиях разведывательным атакам, поскольку они, будучи тщательно спланированными, зачастую остаются необнаруженными и составляют значительную часть всех Internet-агрессий.

Большинство пользователей беспечно полагают, что данные, содержащиеся на их домашних компьютерах, не могут представлять никакого интереса для злоумышленников. Однако это далеко не так. Даже если вы не храните дома рабочие файлы и всю персональную почту стираете сразу же после прочтения, для потенциального взломщика существует немало лакомой информации, ради чего можно решиться на проникновение в чужую систему. Один из основных видов добычи, за которой охотятся «сетевые» воры, – пароли для доступа к Internet. Несмотря на постоянное снижение цен на услуги провайдеров, работа в Сети для многих продолжает оставаться довольно дорогим удовольствием. Сохраняя на жестком диске с помощью соответствующих утилит ОС свои регистрационные данные, мы рискуем впоследствии оплачивать доступ к Сети хитроумным делягам.

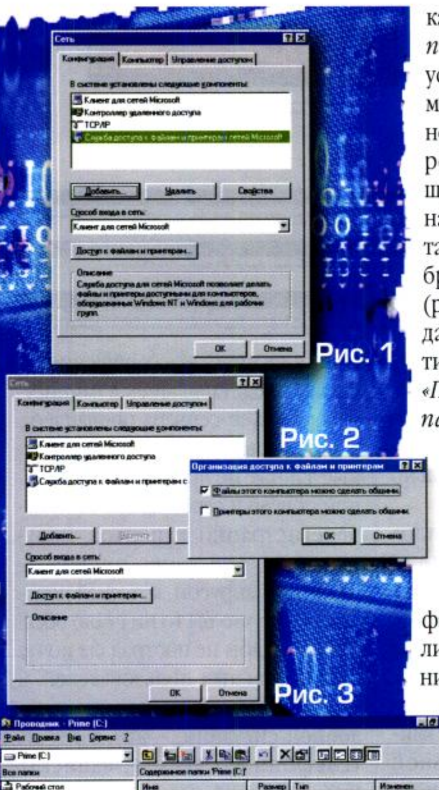
Еще одним распространенным видом «сетевого вероломства» является мониторинг активности пользователя. Причинами таких действий могут быть обыкновенное любопытство, дела амурные либо же промышленный шпионаж, например, в случае слежки за сотрудником конкурентов. На Западе подобная практика называется *competitive intelligence,* она включает в себя поиск информации о деятельности компании в Сети, переманивание талантливых специалистов, взлом компьютерных систем соперников и даже вербование собственных шпионов внутри конкурирующей корпорации.

Подобных аргументов должно быть достаточно, чтобы убедить самого беспечного пользователя в необходимости проведения элементарных «профилактических работ» на своем «электронном любимце».

Хочешь мира – готовься к войне

Windows 9x, несмотря на все нелестные отзывы хакеров о ней, в принципе, довольно надежна с точки зрения хранения информации. Настройки «по умолчанию» в ней заданы таким образом, чтобы пользователь, не производя никаких дополнительных действий, был максимально защищен от несанкционированного вторжения на свой ПК. Первое, что необходимо проверить при осмотре домашней системы, это установки, отвечающие за совместный доступ к файлам и принтерам (sharing). (*Пуск –> Настройка –> Панель управления –> Сеть –> Конфигурация –> Доступ к файлам и принтерам (рис.1, 2).*)

Если функции общего доступа к файлам или принтерам компьютера разрешены, то наверняка для этого имелись веские причины (в локальной сети, например, такие возможности просто необходимы, и их отключение повлияет на работу всей группы). В подобном случае


Рис. 1
Рис. 2
Рис. 3

каждый диск в папке *Мой компьютер* и каждое печатающее устройство в окне *Принтеры* можно сделать как общим, так и недоступным для посторонних ресурсом. При этом следует щелкнуть правой кнопкой мыши на пиктограмме нужного объекта и из контекстного меню выбрать пункт *Доступ* (Sharing) (рис. 3). Для дисков и папок вы даже сможете определить три типа доступа: «*Только чтение*», «*Полный*» или «*Определяется паролем*» (рис. 4). Обратите внимание, как на рис. 4 выглядит пиктограмма папки *Мои документы*. Именно так Windows обозначает общие ресурсы. Если никакие режимы доступа к собственным файлам вами лично не устанавливались, а с помощью Проводника Windows вы то и дело обнаруживаете диски и папки подобного рода, не исключено, что кто-то, имеющий непосредственный доступ к вашему компьютеру, решил упростить себе задачу просмотра ваших документов в дальнейшем. Таким образом, внимательно следите за тем, к каким объектам на вашем ПК вы разрешаете доступ других пользователей.

Рис. 4

БОЙСЯ ДАНАЙЦЕВ, ДАРЫ ПРИНОСЯЩИХ

Вышеуказанные возможности доступа к данным на удаленном компьютере работают только в том случае, если сам пользователь или его недоброжелатель произвели соответствующие настройки операционной системы. Гораздо более изощренным вариантом «компьютерной атаки» является установка «троянского коня» на машину пользователя. Вполне возможно, что такая программа будет записывать в отдельный файл все ваши действия, производимые с клавиатуры, включая набор сообщений электронной почты и ввод пароля.

В Бюллетене лаборатории информационных технологий Национального института стандартов и технологий NIST за 1998 год зафиксировано 130 тыс. взломов.

Вот реальный пример из жизни, описанный на сайте «Территория взлома» *(www.hackzone.ru)* одним из постоянных авторов с ником Wider: «Была одна компания, которая мне очень не нравилась. Я побывал на ее сайте и узнал адрес электронной почты, имя и фамилию Web-администратора. После чего, представившись как начинающий, но весьма прогрессивный Web-дизайнер, я послал ему письмо и указал на некоторые незначительные недоработки в его творении. Среди прочих советов по их устранению, я сообщил адрес Web-сервера, где содержалась информация о том, как впоследствии не допускать подобных оплошностей, и были доступны для загрузки пара-тройка программ, помогающих исправить существующие ошибки. Конечно же, сайт был создан мною, причем очень натурально. Его адрес начинался не с www.chat.ru или tripod.com, а имел гордые и звучные позывные – www.[имя сайта].com (ведь очень просто купить нужный домен на пару месяцев). Представленные на нем утилиты действительно работали, исправляли ошибки и выдавали полезные советы. Но кроме этого, они выполняли еще кое-какие действия, о которых было известно только мне. Что произошло потом – уже неважно, главное, что я добился своего – получил доступ к Web-сайту компании».

Таким образом, в целях безопасности никогда не открывайте и не запускайте незнакомые вам файлы, присланные неким доброжелателем. Тут хочется сделать небольшое замечание. Возможно, постоянные читатели нашего журнала помнят, что в статье «Вирусы в Internet: это должен знать каждый» («Домашний ПК», № 10, 1999) я утверждал, что все письма, в которых речь идет о неких вирусах, распространяемых через электронную почту, можно прямиком отправлять в *Корзину*, поскольку «электронная инфекция» не передается по e-mail, разве что вместе с прикрепленными к письму файлами. К сожалению, с тех пор многое изменилось, причем не в лучшую сторону. Отныне вирусы, встроенные в HTML-код, могут поступить к вам и в тексте письма, если вы пользуетесь почтовым клиентом Microsoft Outlook Express 5, а уровень безопасности Internet Explorer 5.x разрешает воспроизведение сценариев ActiveX. Аналогичному риску подвержены и пользователи почтового клиента The Bat!, у которого есть свои особенности работы с файлами, прикрепленными к сообщениям электронной почты. Благо, многие провайдеры на данный момент осуществляют автоматическую антивирусную проверку прямо на почтовом сервере.

ЛУЧШИЙ ДРУГ ХАКЕРА

Известный компьютерный взломщик Кевин Митник (Kevin Mitnick) не без основания считает: «Несмотря на то что компании постоянно совершенствуют системы безопасности, как на программном, так и на аппаратном уровне, остается лишь один компонент, который

практически не подвластен изменениям, – это пользователь». Как ни парадоксально, но очень часто именно последний, сам того не ведая, становится пособником хакера, пытающегося выведать некую информацию из недр его ПК.

Существует несколько простых правил, которым должен следовать каждый, чтобы, например, в один прекрасный день не обнаружить, что оплаченное авансом провайдеру время кануло в Лету, так как какой-то злоумышленник без труда разобрался в вашем пароле и воспользовался им. Возможно, для кого-то нижеуказанные принципы составления «секретных слов» покажутся элементарными, однако само присутствие подобных рекомендаций на сайтах, посвященных сетевой безопасности, и в книгах для сетевых администраторов наводит на мысль о том, что многие пользователи продолжают их игнорировать. Итак,...

1. Пароль не должен являться значащим словом. Поэтому о таких вариантах как «password» или «test» нужно забыть вообще. «Сетевой агрессор», абсолютно не знающий вас, постарается подобрать пароль с помощью программы, выполняющей перебор всех слов, а также простейших комбинаций букв и цифр, доступных в ее словаре. Коварный компьютерный взломщик, знакомый с вами лично, наверняка переберет имена и фамилии всех ваших родственников и друзей, комбинации с вашим именем и годом рождения, кличку кошки или собаки с несколькими лишними буквами, короче – практически все варианты, о которых вы могли подумать, составляя пароль. Один мой приятель, проучившийся два года в Канзасском университете, рассказывал, что бывшие наши соотечественники в качестве пароля довольно часто используют некое слово на родном языке, набранное якобы в кириллице. При этом в латинской раскладке клавиатуры оно, естественно, представляет собой набор символов, непонятный для взломщика неславянской национальности. В наших условиях подобная практика пока еще может быть рекомендована, однако уже в ближайшее время, надо полагать, должны появиться хакерские программы, реализующие этот метод.

2. Пароль должен содержать как буквы, так и цифры. Очень многие это правило воспринимают слишком буквально: вначале выбирают определенное слово, а затем в конце него дописывают несколько цифр, обычно обозначающих год рождения. К сожалению, опять-таки, узнать дату рождения человека довольно просто, а подобные способы составления паролей хорошо известны взломщикам. А посему запомните: в вашем секретном «слове» цифры должны перемежевываться с буквами и другими разрешенными символами.

3) Пароль должен быть достаточно длинным. Допустим, что словарная атака нападающему не удалась, и теперь он почти наверняка постарается использовать автоматический подбор пароля. Люди, знающие математику в пределах школьного курса, конечно же, понимают, что количество всевозможных комбинаций при увеличении длины пароля растет в экспоненциальном порядке. Скажем, если в качестве допустимых знаков поддерживаются только цифры и буквы латинского алфавита, то количество комбинаций для четырехсимвольных паролей составит 36^4, в то время как для восьмисимвольных оно достигнет 36^8.

Кроме того, еще более недопустимыми являются нарушения правил элементарной безопасности: свое «секретное слово» нельзя без крайней надобности открывать друзьям и знакомым, в том числе и неизвестной личности, которая, например, может представиться как «системный администратор».

Вообще говоря, о наивности, беспечности и доверчивости пользователей в Сети существует множество историй. Вот одна из них. Разработчики сервера Yahoo! Mail долгое время уверяли своих клиентов в невозможности словарной атаки или аналогичного взлома их детища, поскольку над системой безопасности в нем работала целая команда профессионалов. Тем не менее число желающих найти изъяны в защите популярного сайта не уменьшалось. И вот однажды в конференцию *alt.hackers.malicious* попало письмо от одного современного Отелло, который уличил в неверности свою подружку и попросил бывалых хакеров помочь ему взломать ее почтовый ящик на Yahoo! Mail. Вскоре откликнулся некий доброжелатель, предложивший незадачливому ревнивцу посетить «суперсекретную» страницу на Geocities, специально созданную для таких случаев.

На этой страничке «Отелло» прочел: «Специалисты компании Yahoo! при отладке сервера оставили своеобразную лазейку для своих «серверных» нужд, чтобы при желании любой из администраторов, находясь вдали от офиса компании, мог решать проблемы клиентов с помощью специальной программы-робота. Для использования этой утилиты пошлите письмо на mailserverrobot@yahoo.com, указав в тексте свое пользовательское имя на сервере Yahoo!, пароль, а также адрес почтового ящика клиента, пароль к которому вы желаете узнать. При получении письма «робот» проведет проверку вашего имени и пароля и в случае совпадения будет рассматривать вас как администратора сервера и вышлет пароль на адрес указанного абонента».

Не нужно быть великим знатоком человеческой психологии, чтобы понять, что ящик mailserverrobot на сайте Yahoo! зарегистрирован на автора сего гениального творения, текст которого, естественно, сокращен. Редкий администратор бесплатного почтового сервера, находясь вдали от места работы, пожелает воспользоваться мобильной связью, чтобы помочь незадачливому пользователю, забывшему пароль. В результате каждый человек, поверивший этой уловке, просто поведал свои регистрационные данные незнакомому человеку с явно недобрыми намерениями.

НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

Для того чтобы выведать у вас логин и пароль доступа к Сети, мошенники могут прибегнуть к различным хитростям и уловкам. Например, позвонить или прислать сообщение по e-mail, представившись администратором Web-сервера провайдера, и потребовать у вас назвать учетные данные по причине неожиданной поломки сервера, срочной перерегистрации клиентов, получения на ваш адрес письма со зловещим вирусом, который необходимо во что бы то ни стало обезвредить, дабы не пострадала почта всех остальных пользователей, и т. п. Все, что следует сделать в подобной ситуации, – это, в случае телефонного звонка, записать имя, фамилию, номер телефона и должность собеседника, пообещав немедленно с ним связаться. После чего сразу же перезвонить непосредственно администратору и сообщить ему об этом инциденте. В случае сообщения по e-mail – немедленно отправить его провайдеру, чтобы тот постарался выяснить, откуда исходил фальшивый запрос.

Таким образом, по мере популяризации Internet вопросы сетевой безопасности приобретают все большую актуальность и для домашних пользователей. Надеюсь, что данная статья прояснила некоторые аспекты этой проблемы. Однако подобными мерами защита от непрошеных гостей вовсе не ограничивается. Более опасными являются агрессивные атаки, когда злоумышленники пытаются вывести ваш компьютер из строя, нанеся непоправимый вред операционной системе, завалить электронными сообщениями ваш почтовый ящик и т. п. Как противостоять им, мы расскажем в следующих номерах журнала. ■




игротека
discотека

ДИСК НОМЕРА

Мастер-лингвист – к вашим услугам

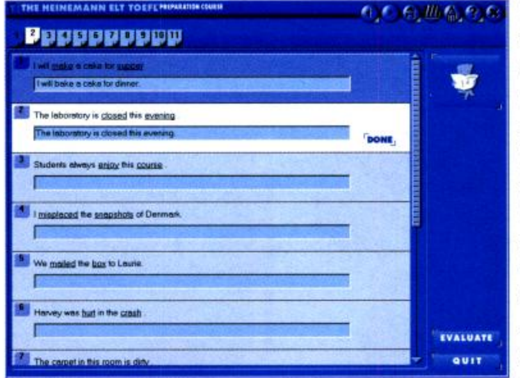
Александр Птица

Для одних лето – пора отпусков и заслуженного отдыха, другие же углубляются в труды праведные и даже не замечают ласкового солнышка и призывного шума пляжей. Им совсем не до того. Каждый, кто побывал в шкуре абитуриента, наверняка помнит свои переживания до, во время и после вступительных экзаменов. А что уж говорить, если поставлена цель поступить в престижный зарубежный вуз. Во многих из них непременным требованием к будущему студенту является факт сдачи TOEFL.

На наш взгляд, деятельность московской компании «Новый диск» на ниве продвижения на рынок постсоветских стран качественных обучающих программ по иностранным языкам заслуживает всяческих похвал. Судите сами, совсем недавно мы рассказали вам об уникальном курсе английского языка с Internet-поддержкой Reward Intern@tive («Домашний ПК», № 1–2, 2000). А сегодня москвичи, подтверждая свое название, «порадовали нас новым диском», да не одним. В поле нашего зрения – три взаимосвязанных продукта из серии LANGMaster, что-то вроде «Мастер-лингвист».

В комплекс LANGMaster входят тринадцать продуктов на CD и DVD. Они построены на различных методиках, предназначены для пользователей с различными уровнями владения английским языком, причем среди них есть как традиционные обучающие курсы и словари, так и оригинальные диски из серии English In Action, где за основу взяты видеофрагменты с «речами» известных политиков, бизнесменов, музыкантов и кинозвезд (Б. Клинтон, Б. Гейтс, Ст. Кинг, Джо Кокер, Том Хэнкс). С Web-сайта компании Electronic Publishing Association (EPA, *www.epaonline.com*), выпустившей в свет все эти «сокровища», можно сгрузить демо-версии многих «обучалок» из ее ассортимента. Об этом, я думаю, вы позаботитесь сами. Вероятно, в будущем стараниями «Нового диска» они дойдут и до нас, но сейчас давайте поговорим о том, что уже доступно, как говорится, «здесь и сейчас».

Итак, пресловутый экзамен TOEFL (Test of English as a Foreign Language). Хотя мне представляется, что среди наших читателей вряд ли найдутся такие, которые нигде и никогда не слышали это название, о нем стоит сказать несколько слов еще до того, как мы запустим программу и посмотрим, что же она в состоянии предложить соискателям.



В 2,5 тыс. колледжей и университетов США, Канады и некоторых других стран предоставление результатов международного экзамена по английскому языку как иностранному является непременным условием при поступлении. Бывает, что сертификат сдачи TOEFL требуют и в иных случаях, немаловажных для дальнейшего профессионального роста и карьеры. Методика построения экзаменационных «билетов» и приема экзамена разработана Службой образовательного тестирования (ETS) Принстонского университета (Нью-Джерси, США). Всю необходимую дополнительную информацию, как водится, ищите на официальном Web-сайте *www.toefl.org*. Я же добавлю, что сам экзамен состоит из четырех частей: Listening Comprehension (восприятие речи на слух), Structure and Written Experience (владение грамматикой и понимание письменного текста), Reading Comprehension (способность понимать короткие отрывки, схожие по теме и стилю с академическими текстами в колледжах и университетах) и Test of Written English (небольшое сочинение, в котором нужно согласиться или не согласиться с некоторым утверждением и подкрепить свой ответ вескими доказательствами и примерами.)

Название The Heinemann TOEFL. Курс подготовки к экзамену
Разработчик Electronic Publishing Association совместно с Heinemann ELT
Издатель в СНГ «Новый диск»
«ДПК»-рейтинг 

Название The Heinemann TOEFL. Практические тесты
Разработчик Electronic Publishing Association совместно с Heinemann ELT
Издатель в СНГ «Новый диск»
«ДПК»-рейтинг 





TOEFL – экзамен не такой уж сложный, но построен он очень «хитро». Неопытный соискатель, даже неплохо зная язык, может запросто оказаться сбитым с толку. Вот для того, чтобы помочь не растеряться в неожиданных ситуациях, для того, чтобы освоить структуру самого теста, проверить себя и даже подготовиться в психологическом плане, отлично приспособлены новые программы от «Нового диска».

Мой вам совет. Берите на вооружение оба диска: и «Курс подготовки к экзамену», и «Практические тесты». Наилучшие результаты может принести только совместное их использование, поскольку полный обзор грамматики и упражнения на развитие лингвистических навыков, необходимых при сдаче TOEFL, удачно дополняются вариантами тестов, а также средствами выработки стратегий подготовки к экзамену и собственно его сдачи.

«Учебный диск» содержит полный диагностический и два практических теста, аналогичных реальным, солидный обзор грамматики, 68 уроков с упражнениями для тренировки всех языковых навыков (попутно проверяется уровень их усвояемости), промежуточные тесты в каждом разделе и массу дополнительного материала для чтения, аудирования (восприятия на слух) и расширения словарного запаса.

THE HEINEMANN ELT TOEFL PREPARATION COURSE

APPENDICES

LISTENING
GRAMMAR
1. Subject (S)
2. Object (O)
3. Complement (C)
4. Noun
5. Noun Structure
6. Article
7. Expression of Quan
8. Pronoun
9. Number
10. Gender
11. Person
12. Adjective
13. Adverb
14. Verb
15. Verb Tense Forms
16. Linking Verb (LV)
17. Transitive Verb
18. Intransitive Verb
19. Helping Verb
20. Agreement
21. Active and Passiv
22. Modal or Modal-lik
23. Phrase
24. Preposition
25. Prepositional Phra
26. Clause
27. Main Clause
28. Noun Clause
29. Adverb Clause
30. Adjective Clause
31. -ING or -ED Modif
32. Gerund
33. Infinitive
34. Conditional senter
35. Confusing Words
VOCABULARY
READING

Pronoun

Pronoun: a word which replaces or refers to a noun or noun phrase.

PRONOUNS				
Personal		Possessive		Reflexive
Subject	Object	Adjective	Pronoun	
I	me	my	mine	myself
you	you	your	yours	yourself
he	him	his	his	himself
she	her	her	hers	herself
it	it	its*	–	itself
we	us	our	ours	ourselves
they	them	their	theirs	themselves
one	one	one's	–	oneself

*NOTE: There is no apostrophe (') in this possessive form.

Subject pronouns are used:

A. as the subjects of main or subordinate clauses;

I like Clarence because he always smiles.

На «практическом» CD-ROM вы найдете пять полных практических тестов, советы по построению стратегии сдачи экзамена и, наконец, комментированные ответы на вопросы всех имеющихся на диске тестов.

«Изюминкой» рассматриваемого программного комплекса я бы назвал *Персональный планировщик*, способный работать с обоими дисками. Начиная курс, учащийся должен пройти пробный тест, а уж исходя из его результатов, *Планировщик* предложит оптимальную, на его взгляд, стратегию дальнейших занятий, выделит навыки, требующие дополнительной тренировки, и посоветует начать тренинг именно с них. Принятый персональный план будет разделен на такие же составляющие, как и реальный тест TOEFL, а наиболее важные именно для вас уроки окажутся выделенными красным цветом.

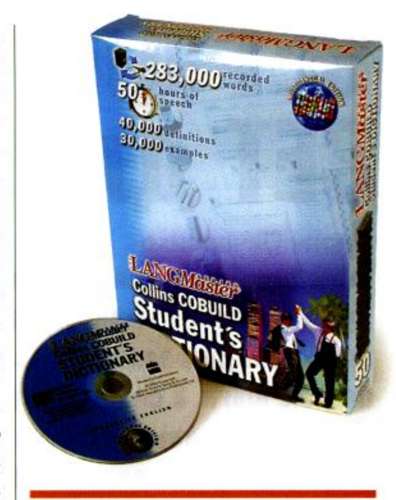
Ну что ж, проанализировав ваши успехи, *Планировщик* выстроил стратегию. Можно начинать подготовку. Система занятий, как говорится, интуитивно ясна. Выбрали урок, изучили теорию, выполнили упражнения, нажали кнопку *Go on* (*Продолжить*) и дальше следуем инструкциям *Помощника*. Кстати, после того как он «изучит» результаты ваших тестов со второго диска, он может «решить», что выбранная им стратегия нуждается в коррективах и, посоветовавшись «сам с собой», внесет их в план.

По степени своей полезности под стать помощнику и *Записная книжка*, включающая также *Ежедневник*. Согласитесь, что возможность делать свои собственные добавления, писать комментарии, оставлять какие-то «зарубки на память», ассоциируя их с конкретными экранами курса, окажется совсем не лишней и намного облегчит тернистый путь к заветному сертификату. Пользование *Записной книжкой* не составит особого труда. Но зато вам окажутся доступными такие удобства, как поиск и сортировка записей по различным критериям и назначение заданий на определенные дни. Причем у каждого пользователя будет свой персональный notebook (конечно, я не имею в виду портативный компьютер, просто так переводятся на английский слова «записная книжка»).

Еще одна интересная опция, доступная в *Записной книжке*, – создание собственных словарей. В разные папки раскладываются, скажем, определенные группы слов (деловая, бытовая, специальная лексики). Английское слово может служить названием заметки, а ее текст будет содержать его перевод, объяснение или примеры использования. Кроме того, путем несложных манипуляций готовится папка с текстовыми заметками и ссылками на отдельные странички курса. Особенно удобен такой вариант для преподавателей, так как он позволяет в считанные минуты собрать материал для нескольких часов занятий.

Подготовка к экзамену TOEFL – дело серьезное. Посему диски не перегружены картинками и прочими отвлекающими графическими элементами. Строгое, но элегантное оформление, удобный и функциональный интерфейс, подробный help на русском языке – все эти элементы находятся «на своих местах» и отлично справляются с «возложенными на них обязанностями».

И наконец, третий диск из нашей сегодняшней коллекции «Мастера-лингвиста» – это компьютерное воплощение популярного словаря Collins COBUILD Student's Dictionary. Сколько бы пользователь его печатной версии ни листал свою книжку, он не услышит ни слова на изучаемом языке. Зато, вставив упомянутый CD-ROM в дисковод своего домашнего компьютера, учащийся



Название Collins COBUILD Student's Dictionary
Разработчик Dr. Lang
Издатель в СНГ «Новый диск»
«ДПК»-рейтинг 

получит тот же словарь, но только говорящий и заодно снабженный достаточно эффективной методикой быстрого заучивания иностранных слов и фраз, получившей название Re-Wise. Словарь имеет достаточно большой объем (283 тыс. озвученных слов, 40 тыс. понятий, 30 тыс. примеров), оборудован удобной системой поиска по слову, грамматической форме или фразе. Можете не сомневаться, что слова и выражения, входящие в словарь, вы услышите «в исполнении» только истинных носителей настоящего британского английского языка.

Хотелось бы в заключение пожелать, чтобы сотрудничество «Нового диска» и EPA на ниве «Мастера-лингвиста» и в дальнейшем приносило нам новые обучающие программы, столь же качественные и полезные, как те, с которыми мы вас только что познакомили. ■













СЕТ для взрослых, СЕТ для малышей

Лилия Овчаренко

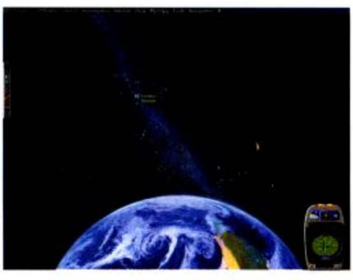
Чувствовать себя первооткрывателем, поверьте, очень приятно. И, наверное, не имеет особого значения та область деятельности, в которой вам удастся сделать первые шаги. К счастью или сожалению, сегодня, для того чтобы совершить даже маленькое открытие, совсем не обязательно выходить за порог собственного дома. Ведь если у вас есть компьютер, считайте, что полдела сделано. Потому как открывающиеся перед вами электронные горизонты практически необозримы.

Где-то сродни чувствам первопроходца и те ощущения, которые вы испытываете, загружая программу установки совершенно нового мультимедийного диска. Вы не знаете, чего ожидать после появления на мониторе первых титров, и это действо, честное слово, напоминает чудо. «Только чудес-то на свете не бывает», – возразят мне непримиримые скептики. Но я уверена, что утверждать подобное могут лишь те, кто еще не знаком с мультимедийными обучающими программами израильского издательства СЕТ.

Поскольку эти программы – дебютанты на страницах «Домашнего ПК», я не поленилась поискать немного дополнительной информации о самой компании.

СЕТ (Centre for Educational Technology) была основана в 1971 г. и стала первой в Израиле компанией–разработчиком и издателем образовательного программного обеспечения для школ и внутренних рынков. Кроме того, специалисты СЕТ одними из первых осознали необходимость обучения компьютерной грамоте школьников. Поэтому они установили в школах более 30 тыс. компьютеров, что положило начало созданию базы для формирования виртуальных школьных сообществ. Достойное место на рынке обучающих программ СЕТ обеспечивает и сплоченный коллектив профессионалов. Видные академики, исследователи, ученые, преподаватели и педагоги ответственны за содержание и разработку всех программ, выходящих под этой маркой.





К сожалению, международный рынок только в последнее время заинтересовал специалистов фирмы, и этим, наверное, объясняется тот факт, что в Украине пока бесполезно искать замечательные образовательные программы СЕТ – их у нас попросту еще нет. Но уж если вы отправитесь с визитом в Англию, Германию, Францию, Италию, Сингапур, Китай, США или Венгрию, где открыты представительства компании, не упустите свой шанс стать обладателем уникальных дисков этой фирмы.

Мне же повезло. Благодаря усилиям редакции на моем рабочем столе появились несколько красочных коробочек с удивительно талантливыми продуктами от СЕТ. Это – обучающие программы для малышей (серия Friendly Forest) и продукты образовательного плана для учащихся старших классов (серия MOST). Но обо всем по порядку.



СЕТ для взрослых...

Название Touch the Sky, Touch the Universe
Разработчик-издатель СЕТ
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

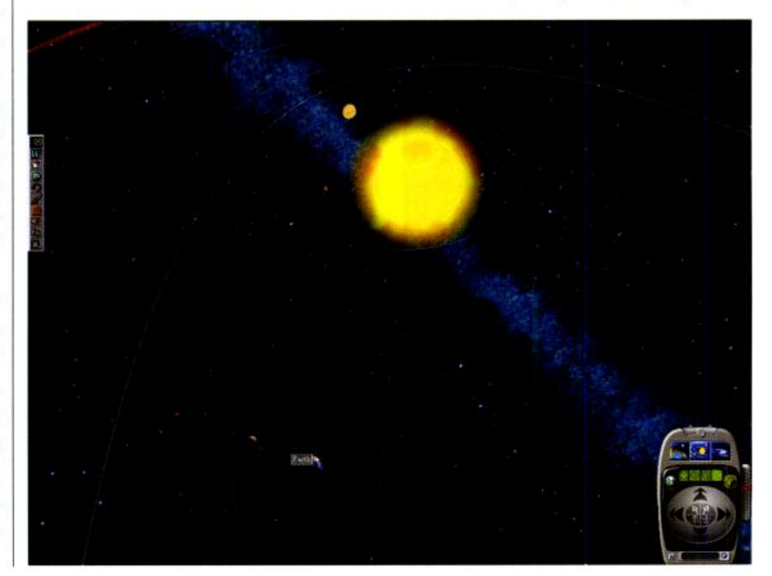
Название The Wonderful Language of Nature
Разработчик-издатель СЕТ
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

Название My Body, Myself
Разработчик-издатель СЕТ
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

Фирменный знак MOST на продуктах СЕТ – сродни знаку качества, который ставили когда-то на товарах советской эпохи. Он свидетельствует о самом высоком и самом современном уровне программ, чью обложку украшает лозунг Minds-ON Science and Technology. Здесь наряду с грамотно организованным и доступным для поиска академическим содержимым продукта пользователи найдут разделы, включающие индивидуальные учебные задания, варианты научно-исследовательских работ, а также ссылки на информацию в Internet.

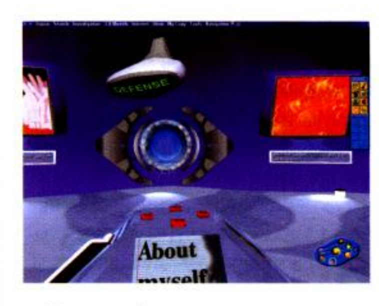
Серию MOST составили три замечательные образовательные программы: «Touch the Sky, Touch the Universe», «The Wonderful Language of Nature», «My Body, Myself». Первая полностью посвящена проблемам и вопросам астрономии; вторая рассматривает множество аспектов жизни животного мира нашей планеты; третья может стать незаменимым медицинским пособием с подробным экскурсом в анатомию.

Завораживающим видом космического пространства с орбиты









Земли открывается главная страница программы Touch the Sky, Touch the Universe. С первых секунд вас оглушит звонкая тишина, которую только изредка потревожит глухое уханье филина да вой волков. Ощущение такое, словно вы очутились в самом спокойном уголке планеты, где не одолевают повседневные заботы и остается только созерцать звезды, пытаясь разгадать их тайну.

Интерфейс программы настолько удобен, что вы, практически не задумываясь, сможете попасть в любой из ее разделов. Прежде чем отправляться за знаниями о других мирах, стоит как можно лучше узнать собственную планету. Щелкните на изображении Земли и прослушайте целый курс лекций о ее происхождении и размерах, об орбите и спутнике, месте в Солнечной Системе и климате на ее просторах. Здесь вы познакомитесь даже с трактовкой возникновения Земли у разных цивилизаций. А связь с сегодняшними событиями в исследовании планеты обеспечивает раздел Links, куда входят ссылки на Web-сайты NASA, посвященные данной проблеме.

Чтобы рассмотреть созвездия и их расположение на небосводе обоих полушарий, достаточно воспользоваться курсором мышки. Всего один щелчок, и на экране вы увидите подборку материалов о выбранном небесном объекте – от обычной информации до описания современных достижений в области астрономии в разделе Links.



Окинуть взором всю Солнечную Систему можно воспользовавшись прибором, который напоминает компас. Кроме того, у вас появится возможность подробно изучить великолепные 3D-модели всех планет Солнечной Системы и их спутников, туманности Андромеды, Млечного Пути, комет и т. д.

Если же времени на такой свободный поиск у вас нет, обратите внимание на линейку вверху экрана. Это тоже путеводитель по материалам Touch the Sky, Touch the Universe. Здесь вы найдете глоссарий и расширенную систему поиска, а также раздел научных исследований. Последнее нововведение характерно для всех программ серии MOST, что является своего рода учебным заданием высокого уровня сложности, включающим исследовательские, Internet-проекты и творческие работы, которые вам предстоит выполнить самостоятельно. Они достаточно конкретны, однако требуют основательных знаний в данной области.

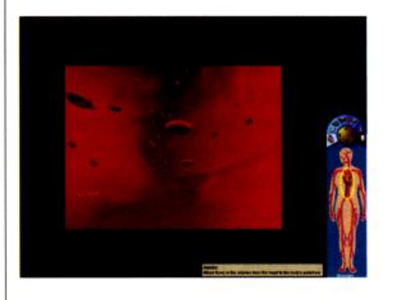
В программе Wonderful Language of Nature вы окунетесь в не менее захватывающий мир живой природы. Ее авторы предложили особый подход к изучению фауны нашей планеты. Внимание акцентируется не на отдельных видах, а на общих для всех животных проблемах. Ведь будь то поиски пищи или борьба за выживание, стремление найти партнера для продолжения рода или защита собственной территории – это свойственно всем живым существам, и людям в том числе.

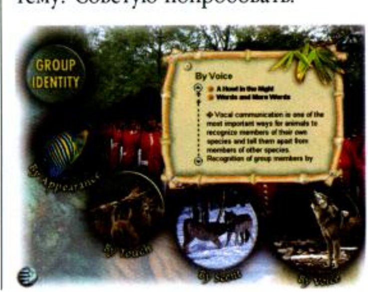
Множество красочных фотографий и видеофрагментов прекрасно дополняют текстовый ряд. Вы обязательно обратите внимание на классическую музыку, которая сопровождает каждую картинку на экране. Как и предыдущая программа, Wonderful Language of Nature снабжена внушительным списком Web-сайтов, подобранных с учетом специфики этой программы. В исследовательской части можно найти задания по сбору различной информации о животном мире и тестовые упражнения по пройденному материалу.



Меня же больше всего впечатлила третья программа серии – My Body, Myself. Это именно тот случай, когда название полностью раскрывает содержание. Вы найдете здесь подробнейшие сведения обо всех процессах, происходящих в организме человека, что, в свою очередь, поможет лучше понять самого себя, собственное тело.

Главная страница программы представляет собой виртуальный музей с интерактивными экспонатами. Его замысловатые ходы проведут вас в шесть комнат, которые соответствуют шести разделам программы. Это – энергия, рост и развитие, защита, циркуляция, информационные процессы и движение. Все сведения представлены в виде ответов на самые разнообразные вопросы. Вы узнаете, откуда мы черпаем силы для работы и отдыха, как реагирует организм на болезни, насколько важен правильный сердечный ритм, где и как наш мозг хранит информацию, как мы изменяемся в процессе взросления. Текстовые материалы прекрасно дополняются фотографиями и видеофрагментами, трехмерными моделями и историческими справками о выдающихся людях, чей вклад в медицину трудно переоценить. А как бы вы отнеслись к виртуальному полету через кровеносную систему? Советую попробовать.





Интересны и подробные описания современных методов медицинских исследований – от рентгена до ультразвука и магнитного резонанса. В исследовательской рубрике программы вы найдете развернутую схему наблюдения за собственным организмом. Сюда же включены тестовые задания по материалам My Body, Myself.

Вся серия MOST предоставляет прекрасную возможность значительно расширить рамки привычного учебного процесса, превратив его в настоящий научный эксперимент.





СЕТ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ

Название Friendly Forest Math Club
Разработчик-издатель СЕТ
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

Название Friendly Forest English Club
Разработчик-издатель СЕТ
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

На таком же высоком профессиональном уровне созданы компанией СЕТ и программы для самых маленьких пользователей, которые составили серию Friendly Forest. В моем распоряжении, к сожалению, были только два диска, о них и пойдет речь.

Friendly Forest Math Club представляет собой увлекательное путешествие в мир цифр с героями любимых сказок. Хозяин Friendly Forest – добрый волшебник – знакомит малышей с обитателями его владений. В этом лесу прекрасно ладят друг с другом Красная Шапочка и семь гномов, Белоснежка и три медведя, а также охотник, Серый Волк и те, кто сидит в пруду.



Каждая сказка – это несколько уроков, благодаря которым ваши дети смогут достаточно свободно управляться с числами от 0 до 10. Например, попав в гости к Красной Шапочке, маленьким математикам предстоит научиться писать цифры, помогая Бабушке звонить по телефону. А для того чтобы у девочки получились качественные фотографии ее друзей-зверушек, их нужно просто посчитать. Не менее забавны и занятия с трудолюбивыми гномами, которые с утра до ночи в своих пещерах добывают золото и алмазы. Сложить добытые сокровища им конечно же, по силам, а вот с арифметикой у гномов трудности. Тут и пригодится помощь малышей. А медвежата каждый день кормят яблоками страшилищ, живущих в пруду, видно, чтобы задобрить нечистую силу. Помогая косолапым, дети развивают умение определять большие и меньшие числа.

Есть в программе и простейшие примеры на сложение и вычитание. Все это вместе с красочно прорисованными персонажами, великолепной музыкой, полной свободой выбора игр и заданий заслуживает самой высокой оценки и достойно лишь слов благодарности в адрес создателей этого Математического Клуба.

Friendly Forest English Club – еще один вариант обучения английскому языку. Программа состоит из двух частей, размещенных на разных дисках. С первого взгляда вас покорят герои этой «обучалки». Вы попадете в необычный дом, где живут Сова, Лось, Енот, Белка и Медведь. Авторы программы сделали их не рисованными, а кукольными, поэтому оживленное действо на экране, как магнит притягивало моих мальчиков. Смешные ужимки, добрые шутки, забавные розыгрыши будут сопровождать малышей на протяжении всего занятия.

Сама структура обучения в обеих частях совпадает. Чтобы разобраться в порядке действий, воспользуйтесь гидом по программе. Сова подробно расскажет и покажет особенности всех частей урока, дополнительных заданий и функций.

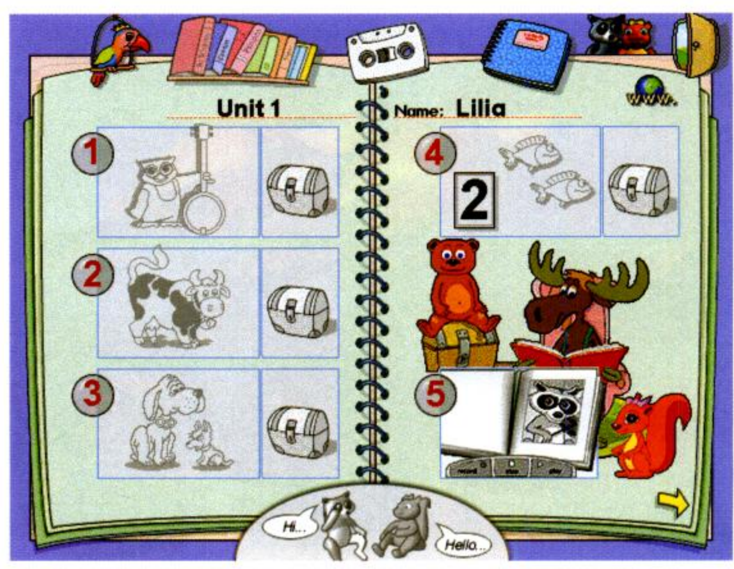
В первую часть вошли 11 уроков, каждый из которых состоит из пяти основных и одного дополнительного упражнения. Здесь дети познакомятся с английским алфавитом. Им предстоит не только выучить написание букв, но и запомнить соответствующие слова, научиться находить их в предложении, тренировать слуховое восприятие незнакомых названий. Успешному освоению материала как нельзя лучше способствуют разнообразные игры к каждому уроку.

Специальные функции позволяют осуществлять запись и прослушивание простейших текстов. Кроме того, вы сможете прочитать и несколько замечательно оформленных детских книжек, а также создать собственную книжицу для ребенка с яркими картинками и азбукой.

Вторую часть программы составили 10 уроков, в которые вошли буквосочетания английского языка, сложные слова и целые предложения. «Я могу читать!» – такими словами заканчивается последний урок в Английском Клубе. И чтобы проверить достоверность этого утверждения, предложите ребенку прочесть несколько историй из библиотеки Лося. Думаю, что дети вас не разочаруют.

Точно так, как не разочарует и любая программа, представленная в этом обзоре. Побольше бы таких программ – хороших и разных! ■





Пяльцы, нитки и CD

Елена Расина



Вышивка крестом – одна из древнейших разновидностей народного творчества. Она прочно вошла в быт не только как украшение предметов повседневного обихода, но и как система знаков, способных, согласно верованиям, служить амулетами и талисманами. Символика Воды, Солнца, Земли присутствует в вышивках гуцулов и слобожан, волынян и буковинцев, бойков и подолян. Чтобы расшифровать эти узоры, нужны основательные знания истории, философии, фольклора и этнографии. Или просто любовь к этому ремеслу.

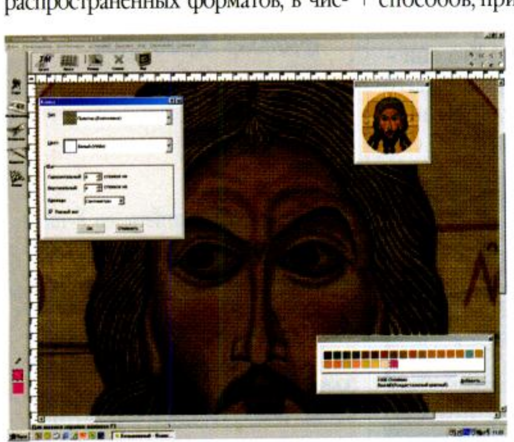
Название «Вышивка крестом»
Разработчик Stoik Software
Издатель «Новый Диск»
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

Сейчас древние узоры стали уступать место другим, современным. Это особенно заметно в больших городах, где народные символы считают вышедшими из моды. Здесь предпочитают вышитые пейзажи или портреты, а также орнаменты и рисунки на детскую тематику – яркие и веселые. Но у каждой рукодельницы есть любимые картинки или даже фотографии, которые хотелось бы воплотить в вышивке. Как же превратить обычное изображение в схему для вышивки? До сих пор вы думали, что это невозможно, или, по крайней мере, очень сложно.

Оказывается, с недавних пор такие превращения стали делом вполне обычным, и домашний компьютер играет в них далеко не последнюю роль. Фирма «Новый Диск» выпустила диск под названием «Вышивка крестом». С помощью этой уникальной программы вы сможете самостоятельно создать схемы для вышивания крестиком на основе картинок из графических файлов любого из 10 самых распространенных форматов, в число которых входят BMP, JPG, TIFF. Если и этого покажется мало – отсканируйте полюбившийся рисунок с бумажного оригинала или загрузите фотоснимок непосредственно из цифровой камеры.

Для начала программа позволяет определить размер, тип и цвет канвы для вашей будущей вышивки. Затем начинается самый важный и сложный этап преобразования картинки. Дело в том, что в исходном изображении (особенно если это фотография) могут присутствовать сотни и даже тысячи различных цветов и оттенков. Где вы найдете такое количество разноцветных нитей? Задача программы состоит в том, чтобы ограничить их число до приемлемого значения, обычно не превышающего 50 цветов.

При таком «урезании» палитры можно постараться максимально сохранить вид картинки, взвалив на себя ответственность за поиск ниток тех цветов, которые выдаст программа. Можно также сразу указать, какие оттенки имеются у вас (или в ближайшем магазине), и при дальнейшем преобразовании использовать только их (естественно, изображение при этом изменится сильнее). «Вышивка крестом» позволяет выбрать любой из этих двух способов, причем во втором случае дает возможность не только самостоятельно задавать свою палитру, но и содержит готовые библиотеки цветов промышленных сортов ниток, таких, как Madeira, DMC, Anchor, Coats.



Учитывается даже такой фактор, как техника вышивания. Вы сможете выбрать не только самый распространенный шов из полных крестиков, но и менее популярные приемы, использующие половину либо одну, две или три четверти стежка.

«Вышивка крестом» позволяет предварительно корректировать картинку, которая послужит основой для узора. Она реализует такие стандартные функции графических редакторов, как произвольное добавление цветов в палитру или удаление их оттуда, замена одного цвета другим, поворот изображения на любой заданный угол, зеркальное отражение. Программа содержит также набор простейших фильтров, позволяющих корректировать цветовую гамму, делать картинку ярче или темнее, увеличивать и уменьшать контрастность, регулировать резкость.

После трудов праведных вы будете лицезреть на экране схему вышивки, подготовленную программой. В самом детальном режиме отображения она даже имитирует рельеф крестиков – прямо как настоящая. Можно также вывести на экран цветную схему с упрощенными изображениями стежков или черно-белую с условными цифровыми обозначениями оттенков. Она лучше всего подходит для распечатки на принтере.

Если в уменьшенном масштабе рисунок в режиме *Образец вышивки* или *Цветная схема* стал слишком темным, не волнуйтесь, все в порядке. Программа пробует отобразить контуры крестиков и сетку канвы, поэтому в картинку добавляются черные точки. Немного увеличив ее, вы увидите, что на самом деле цвета ничуть не изменились. Но все-таки при выводе уменьшенного изображения «Вышивка крестом» часто «чудит», причем даже в режиме символьной схемы.

Справочная система сделает работу с диском удобной и понятной даже для новичка. Кроме того, на нем размещены порядка 200 готовых рисунков для вышивки. Возможно, многие из них придутся вам по душе, и вы сможете пополнить свою коллекцию новыми узорами.

Программа подходит для любого возраста и пригодится не только вышивальщицам, но также учителям народоведения и всем тем, кто просто увлекается вышивкой крестом. Если вы приобретете этот диск, то в коробке найдете подарок: набор вещей, необходимых для создания первой собственной вышивки, включающий нитки, иглу, канву и пяльцы. И все это за не слишком высокую цену – $20.

Продукт предоставлен компанией «Софтпром»: тел. (044) 242-5300



1. Назовите нашу соотечественницу, проживающую в Австрии, автора самой известной книги-альбома по украинской вышивке.

2. Какой цветок издавна считался в народе талисманом-защитником от всякого зла, а также хранителем памяти рода?

а) роза;
б) мак;
в) незабудка

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 мая 2000 г.**, будет разыгран подарок – диск **«Вышивка крестом»**, предоставленный фирмой **«Новый диск»**, **www.nd.ru.**

Хроника века: день за днем, час за часом

Век мой, зверь мой, кто сумеет
Заглянуть в твои зрачки
И своею кровью склеит
Двух столетий позвонки?
Осип Мандельштам

Олег Данилов

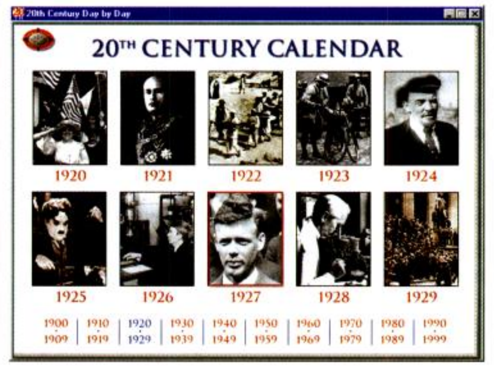


Признайтесь сами себе, двадцатое столетие важней, значимей для понимания происходящих сегодня процессов, чем вся предыдущая история человечества. Безумный, странный, страшный, смешной, печальный, атомный, компьютерный, космический... Это наш век – время, в котором мы жили.

Название 20th Century Day by Day Millennium Edition
Разработчик-издатель Dorling Kindersley
«ДПК»-рейтинг   

Двадцатое столетие начиналось оптимистически. Первого января 1900 г. репортеры нью-йоркских газет писали: «Город входит в новый век с чувством эйфории и самоудовлетворения». Банкиры и политики в один голос заявляли о том, что новый век будет лучше прошедшего, все страны и народы ждет процветание и благоденствие, политических и экономических неурядиц нет и не ожидается.

Эйфория прошла слишком быстро. Надвигающаяся гроза чувствовалась еще в период новогодних праздников 1900 г. 4 января – волна забастовок в Европе. 5 января – лидер ирландских националистов Джон Эдвард Редмонд призвал народ Северной Ирландии к восстанию против Британской империи, что и послужило началом гражданской войны, которая длится уже почти сто лет. Вспыхнула золотая лихорадка на Клондайке, и президент МакКинли решил ввести на Аляске военное положение. Продолжается англо-бурская война в Южной Африке. 13 января император Австро-Венгрии Франц Иосиф издает декрет о введении в императорской армии немецкого языка в качестве официального. До начала Первой мировой войны еще 14 лет, до написания Гашеком «Бравого солдата Швейка» и того больше.



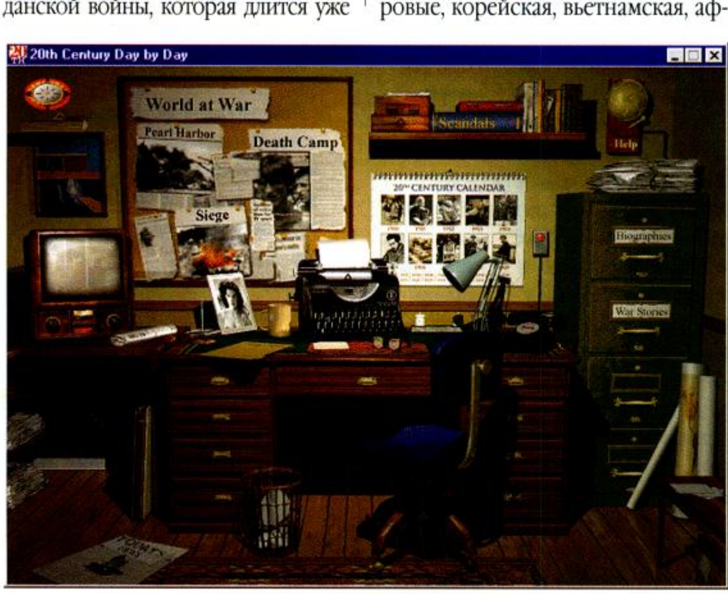
Так начинался этот век. Век войн: русско-японская, финская, две мировые, корейская, вьетнамская, афганская, ирано-иракская, персидская, чеченская, сербская и сотни более мелких конфликтов, унесших миллионы жизней. Век гонки вооружений: газовые атаки, атомные бомбы, баллистические ракеты, космические боевые платформы, ковровые бомбометания, пули со смещенным центром тяжести, высокоточное оружие...

Век женщин: Коко Шанель, Беназир Бхутто, Маргарет Тэтчер, Мерелин Монро, Ингрид Бергман, принцесса Диана, Индира Ганди, Грета Гарбо, Мадонна, Голда Мейер, Жаклин Кеннеди-Онасис, Элизабет Тейлор, мать Тереза. Век искусств: Пикассо и Дали, Хемингуэй и Ремарк, Скорцезе и Спилберг. Век диктаторов: Сталин, Гитлер, Муссолини, Батиста, Пиночет. Век скандалов: женитьба и отречение от престола короля Эдварда VIII, Уотергейт, скандал на сексуальной почве 1963 г. в британском военном министерстве, СПИД у Мэджика Джонсона, Майк Тайсон и откушенное ухо и, наконец, как апофеоз столетия – Моника Левински и президент Клинтон...

Чего было больше в этой мешанине событий и катастроф: эмоций или холодного расчета? Кто они – люди, творившие историю нашего столетия? Какие последствия имели те или иные неосторожно сказанные слова? Год за годом, месяц за месяцем, день за днем. От 1 января 1900 г. до 31 декабря 1999 г. (именно так считают век в Dorling Kindersley). Пройдите этот путь самостоятельно...

А что век? Век заканчивался эйфорией, как будто прошедшее столетие ничему не научило землян. Грандиозные рождественские празднества были омрачены ожиданием последствий Проблемы 2000, прямо перед Новым годом президент России Борис Ельцин подал в отставку, продолжалась война на Северном Кавказе, неспокойной оставалась обстановка в бывшей Югославии, Билл Гейтс уже обдумывал свой уход с поста президента Microsoft.

Начинался новый век...





Должна быть в женщине какая-то загадка...

Елена Расина



«...Должна быть тайна в ней какая-то». Эти слова из песни говорят о том, что женщина не обязательно должна быть красивой, но привлекательной, стильной и даже немножечко таинственной – всегда. Не секрет, что сияющие здоровьем волосы, великолепный макияж и, конечно же, со вкусом подобранная одежда, подчеркивающая достоинства фигуры, могут совершить настоящее чудо с любой из нас. Просто нужно знать, как всем этим воспользоваться. Авторитетным советчиком в таких вопросах станет мультимедийная энциклопедия «Секреты красоты».

Название «Секреты красоты»
Разработчик-издатель «Руссобит–М»
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

«Секреты красоты» – это девять разделов, в каждом из которых вас ждет немало интересной и разнообразной информации. Здесь и полезные советы по уходу за кожей, и видеоуроки макияжа, и каталог парфюмерии из весенней коллекции Ива Роше, и рекомендации по правильному питанию, и даже целый раздел с тестами и гороскопами. Одним словом, этот диск – своеобразный мультимедийный женский журнал, увлекательный, разноплановый и великолепно оформленный.

Открывает энциклопедию самый масштабный раздел под названием «Секреты красоты». Ознакомившись с ним, вы научитесь правильно ухаживать за кожей и бороться с ее недостатками. Дальше – все, что нужно знать о макияже. Вы сможете самостоятельно определить свой цветовой тип, подбирать и наносить косметику и даже корректировать форму лица, глаз и губ (визуально, конечно же, но весьма эффективно).

Значительная часть раздела посвящена уходу за волосами, борьбе с перхотью, выпадением волос и сединой, выбору красок. А ведущие мастера Академии парикмахерского искусства «Долорес» не только ознакомят вас со своими лучшими произведениями, но и дадут несколько уроков, которые





помогут попробовать себя в роли домашнего парикмахера. Есть также встроенная программа подбора причесок, позволяющая оценить пригодность любой из имеющихся моделей для вашего типа лица, а также поэкспериментировать с цветом волос. Если вы воспользуетесь этой утилитой, то последующий поход в парикмахерскую, вероятнее всего, будет удачным. И наконец – коллекция причесок от «Pivot Point» и «Wella Dolores». Так сказать, в качестве образцов для подражания.

Однако лицо и прическа – далеко не единственные вещи, на которые обращает внимание мужчина. Поэтому в рубрике «Секреты красоты» немало внимания уделяется правильному уходу за кожей рук и ног, маникюру и педикюру, а также формированию красивой осанки. Наряду с «теоретическими» сведениями вы получите и достаточно информации для практических действий – разнообразных полезных процедур и комплексов упражнений различного назначения.

Ну и, конечно же, не последний по значению секрет красоты – стильный гардероб. На диске вы найдете коллекцию моделей одежды от журнала «Marie Claire».

Второй раздел энциклопедии носит название «Правильное питание». Именно от этого фактора во многом зависит здоровье и красота каждой женщины. Если вас беспокоит проблема похудения, то здесь вы получите соответствующие рекомендации специалистов, сможете выбрать подходящую диету, научитесь подсчитывать количество употребляемых и расходуемых калорий, найдете рецепты диетических блюд.

Прочитав следующий раздел «Мир ароматов», вы узнаете о воздействии запахов на человеческий организм, об основах ароматерапии, научитесь подбирать духи, наносить и хранить их, а также правильно пользоваться дезодорантами и антиперспирантами. Советуем приобрести подарочный комплект энциклопедии «Секреты красоты», в который входят пробные образцы парфюмерии. Поэкспериментируйте с ними, применив новоприобретенные «теоретические» знания, – и вы обязательно найдете «свой» запах. Четвертый же раздел – «Yves Rocher» – это каталог косметической продукции от Ива Роше. Здесь представлены средства для ухода за кожей лица, ванны и душа с фруктовыми ароматами, все компоненты дневного и вечернего макияжа, а также новые духи. И наконец, в разделе «Видеоуроки» вы научитесь правильно делать маникюр и макияж.

Милые дамы, если вас заинтересовала энциклопедия «Секреты красоты», приобретите ее и ознакомьтесь с ней более детально. Говорят, что красота спасет мир, а красота – это мы, женщины. Значит, все в наших руках! Желаем вам приятного перевоплощения.

Продукт предоставлен компанией «Софтпром»: тел. (044) 242-5300

Ответь на вопросы — получи подарок!

1. Как называется способ исполнения маникюра, при котором ногти украшаются аппликациями, рисунком и т. д.?

2. Природная основа для кремов и мазей, получаемая путем отмывания овечьей шерсти, – это...
а) каолин;
б) ланолин;
в) глицерин

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 мая 2000 г.**, будет разыгран подарок – диск **«Секреты красоты»**, предоставленный фирмой **«Руссобит–М»**, **www.russobit-m.ru.**

Цель оправдывает все

Олег Данилов

Кому дозволена цель, тому дозволены и средства.

Герман Бузенбаум, иезуит



Shiny Entertainment – компания необычная. Все игры, созданные коллективом под руководством обаятельного Дэвида Пэрри, отличаются от продуктов других фирм. Так, например, MDK является единственным представителем жанра Third Person Shooter, и, как говорят очевидцы, продолжение, разрабатываемое «медиками» из BioWare, вряд ли будет похоже на первую часть. Аналогичная ситуация и с новым проектом Shiny – Messiah. Ничего не скажешь, игра вне жанров.

Эти улицы никогда не видели солнечного света. Эти люди циничны и прагматичны, на их лицах никогда не бывает улыбок. Холодный расчет заменил им веру в чудеса. Порой кажется, что это не люди, а шахматные фигуры, которые движутся по квадратам Шахматного Города только по дозволенным правилами клеточкам. Здесь живет Дьявол.

Город скользит сквозь меня. Переулки, тупики, улицы. Заводы, склады, бордели. Похотливые и цепкие взгляды. Одни при виде меня хватаются за оружие, другие молят о пощаде. Я один, но со мной Бог.

ПРИШЕСТВИЕ БОБА

Все же раньше Бог был решительней. Сказал – сделал. Раз – и нет Содома и Гоморры. Два – и даже руин не осталось от Вавилонской башни. Три – и пали стены Иерихона. Сейчас же великий гуманист решил обойтись малой кровью, послав на борьбу со Вселенским злом мессию. На роль спасителя по странной прихоти Бог выбрал простого ангела, слабого и инфантильного херувима по имени Боб – розовощекого, златокудрого, пухленького малыша в памперсах, с рудиментарными крылышками за спиной. Таким ли должен быть ангел мщения?

Название Messiah
Разработчик Shiny Entertainment
Издатель Interplay
Жанр action/adventure

Решение сделать главного героя игры ангелочком – рискованное и гениальное. Херувим смотрится на фоне техногенных декораций города будущего не просто дико – вызывающе. Субтильное существо, отчаянно машущее крылышками, спасаясь от огромного бронированного мутанта, или лавирующее среди чанов с расплавленным металлом – что может быть более странным и смешным. Только херувим в публичном доме. Честно говоря, я хорошо понимаю обитателей мира Messiah, при виде Боба открывающих пальбу из всех видов оружия или пытающихся пнуть малыша ногой. Ангелочек на улицах города способен вызвать такую реакцию.

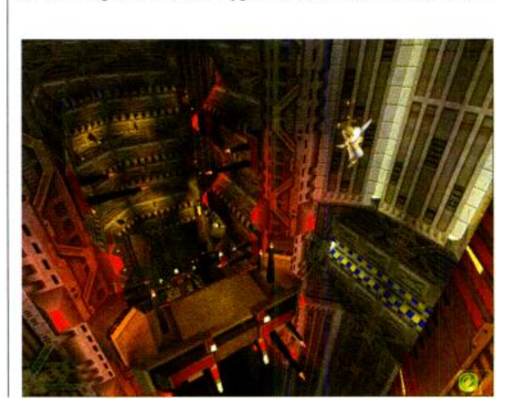
Задача нашего мессии, ни много ни мало, – вернуть заблудший мир в лоно святой церкви, попутно победив Дьявола, избравшего Землю своей резиденцией. Моральных ограничений у херувима нет, точнее, поведение Боба напрямую зависит от вас. Захотите – и он будет использовать людей в качестве пушечного мяса, гордо шагая по трупам к своей благородной цели; нет – и ангелочек постарается беречь сынов и дочерей человеческих, без необходимости не подставляя под пули. Хотя победить, оставшись «чистым», просто невозможно.

Что же умеет посланник небес? Бегать, прыгать, ползать – это банально и привычно. Кроме того, с помощью слабеньких крылышек Боб может парить и совсем чуть-чуть летать, ну прямо как Разиэль из Legacy of Kain: Soul Reaver («Домашний ПК», № 11, 1999). Но самая главная способность Боба – возможность вселяться в тела людей. Подкравшись к полицейскому, киборгу, проститутке, ученому, технику, рабочему, крысе, короче, к любому из почти полусотни персонажей сзади, малыш просто влетает внутрь тела, становясь его временным владельцем. Способы «применения» людей различны и не совсем приятны для последних. Боб использует их в качестве камуфляжа, пропуска, брони, аптечки, оружия и т. д.

НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД

Честно говоря, побывав в безымянном городе Messiah, я поразился мужеству проживающих в нем людей. Мало того что на нижних уровнях идет непрекращающаяся война между полицией и повстанцами, живущими в канализационных туннелях, так и на верхних не все спокойно. А уж маршруты, ведущие из одного района в другой, – это нечто невообразимое. Почему дорога в фешенебельный бар идет через металлообрабатывающий завод (причем по шатунам гигантских прессов) и как граждане попадают на ограниченные пропастями участки улиц, я понять не могу. Добрых слов заслуживает и «паспортный контроль», то есть ограничение доступа во многие помещения представителей различных социальных и рабочих групп.

По этим самым причинам, а точнее, по воле дизайнеров, каждый уровень, каждая комната и









зал в Messiah – настоящая головоломка. Игра – это своеобразное соревнование с разработчиками. Кто хитрей – они, создавшие этот безумный город, или вы, выступающий в роли мессии. Причем порой для решения головоломок нужна действительно извращенная фантазия. Например, чтобы выйти из одной комнаты в самом начале игры, вам необходимо сбросить трех человек в недра дробильной машины. В другом месте надо успеть выпрыгнуть из поднимающегося лифта, который через секунду заклинит между этажами, вызвать ремонтников и, вселившись в одного из них, починить подъемник. В третьем эпизоде требуется в теле ремонтника со сломанными ногами проползти за пятнадцать секунд пару метров. Неужели в Shiny все действительно психически здоровы?

Но не только квестами едиными будет забавляться Боб по мере продвижения к Самому Главному Дьяволу. В игре масса чисто аркадных моментов – всех этих прыжков по шатунам, коленчатым валам и шестеренкам, подтягиваний, полетов, беготни по конвейерам. Причем некоторые из этих заданий – на время. Даже любительница гимнастических упражнений мадам Крофт спасовала бы перед препятствиями на пути мессии. Порой это не на шутку выводит из себя, зато если вы пройдете подобный этап – можете смело гордиться собственными успехами.

Ну и, конечно, action. Бескомпромиссный, жесткий, стильный. Практически все персонажи в игре гибнут после нескольких попаданий (в снайперском режиме достаточно одного точного выстрела). Искусственный интеллект противников весьма силен, особенно при действиях в составе группы. Визуализация оружия, смерти, ранений, переломов, а также анимация моделей сделаны настолько великолепно, что перестрелки просто пугают. Я, например, увидев, как действуют гарпунное ружье и огнемет, старался без особой нужды не ввязываться в драку. В большинстве случаев стрельбы можно избежать, если: не ходить со взведенным курком, не переселяться из тела в тело на глазах полиции, не бегать с оружием в руках гражданских персонажей.



НЕ ПОРА ЛИ ПРОВОДИТЬ UPGRADE

Графический движок Messiah – один из самых сложных на сегодня. Уникальная технология динамического пересчета детализации моделей позволяет Messiah подстраиваться под конфигурацию компьютера и требования пользователя к качеству изображения и скорости смены кадров. Дело в том, что изначально все персонажи в игре выполнены из огромного, можно даже сказать избыточного, количества полигонов. В зависимости от мощности ПК, установленного экранного разрешения и игровой ситуации каждая модель пересчитывается и становится более детальной или простой.

Действительно, если персонаж находится на другом конце улицы, то даже простенькая модель, составленная из нескольких десятков полигонов, будет напоминать человеческую фигуру. Другое дело, если вы подходите к кому-то вплотную. Тогда можно увеличить количество треугольников до нескольких тысяч и уделить особое внимание прорисовке лица.



Такой подход, а также оригинальная система деформации моделей, подчиненная анатомическим законам, позволяют сделать анимацию персонажей потрясающе достоверной. Моменты вселения и выселения Боба из тела, сцены смерти, ранений и т. д. сделаны просто великолепно.

Естественно, чем мощней ваш домашний компьютер, тем более красивую картинку вы увидите. Но на слабых ПК (уровня Celeron 500 MHz) динамический пересчет моделей только портит внешний вид игры. Зачастую при незначительном изменении игровой ситуации из фигуры выпадает или добавляется достаточно большое количество полигонов. Зрелище, честно говоря, не для слабонервных. В угоду детализации персонажей упрощена и архитектура уровней. Пожалуй, такие коробочно-квадратные строения не попадались нам уже давно.

Если же говорить о звуковом и музыкальном оформлении игры, то лично мне, например, очень понравилось озвучивание персонажей – профессиональное, качественное, экспрессивное. А вот музыка, к сожалению, – нет. Возможно, здесь сказывается моя личная нелюбовь к творчеству Fear Factory.

КАЖДОЙ ТВАРИ ПО ПАРЕ

Если начинать сравнивать Messiah с другими играми, то первое, что приходит на ум... The Lost Vikings. Помните эту старую аркаду-головоломку: три персонажа с уникальными способностями – три различных типа геймплея. Так и в Messiah, смена тела – это управление новым персонажем. Мессия Боб легче проходит аркадные участки, в то время как для боя вам понадобится хорошо бронированный полицейский или гигантский Beast. Вообще же, Messiah кажется мозаикой, сложенной из идеально подогнанных кусочков других игр. Есть здесь и аркадная составляющая пресловутого Tomb Raider, и напряженные моменты Thief, когда главное – не попадаться на глаза противнику, и изрядная толика Omikron, и логические головоломки времен Alone in the Dark.

Мастерство и гений Shiny – именно в идеальном соотношении и органичном сочетании всех этих частей. Messiah – игра вне жанров и, надо сказать, великолепная игра. ■



«ДПК»-РЕЙТИНГ



Графика	★★★★☆
Звук и музыка	★★★★☆
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★



Я был душой дурного общества...

Сергей Светличный

И сердце бьется раненою птицей,
Когда начну свою статью читать,
И кровь в висках так ломится-стучится, –
Как мусора, когда приходят брать.

Противоположную стену за четверть часа я изучил во всех деталях. Пора двигаться дальше, но чутье – то, что зачастую заменяет и здравый смысл, и добрый меч, и не один раз спасало мне жизнь, – заставляло стоять, вжавшись спиной в едва заметную нишу в стене, и продолжать разглядывать кирпичную кладку дома напротив, вслушиваясь в далекие шаги охраны и отсчитывая прошедшие со времени последнего обхода секунды. И точно – через мгновение дверь в сторожку распахнулась, и на улицу, что-то бессвязно лопоча, вывалился пьяный стражник. «Твое счастье, что я не люблю убивать», – подумал я, бесшумно вытаскивая обмотанную черной материей дубинку и выходя из тьмы...

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра



Название Thief II: The Metal Age
Разработчик Looking Glass Studios
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/adventure

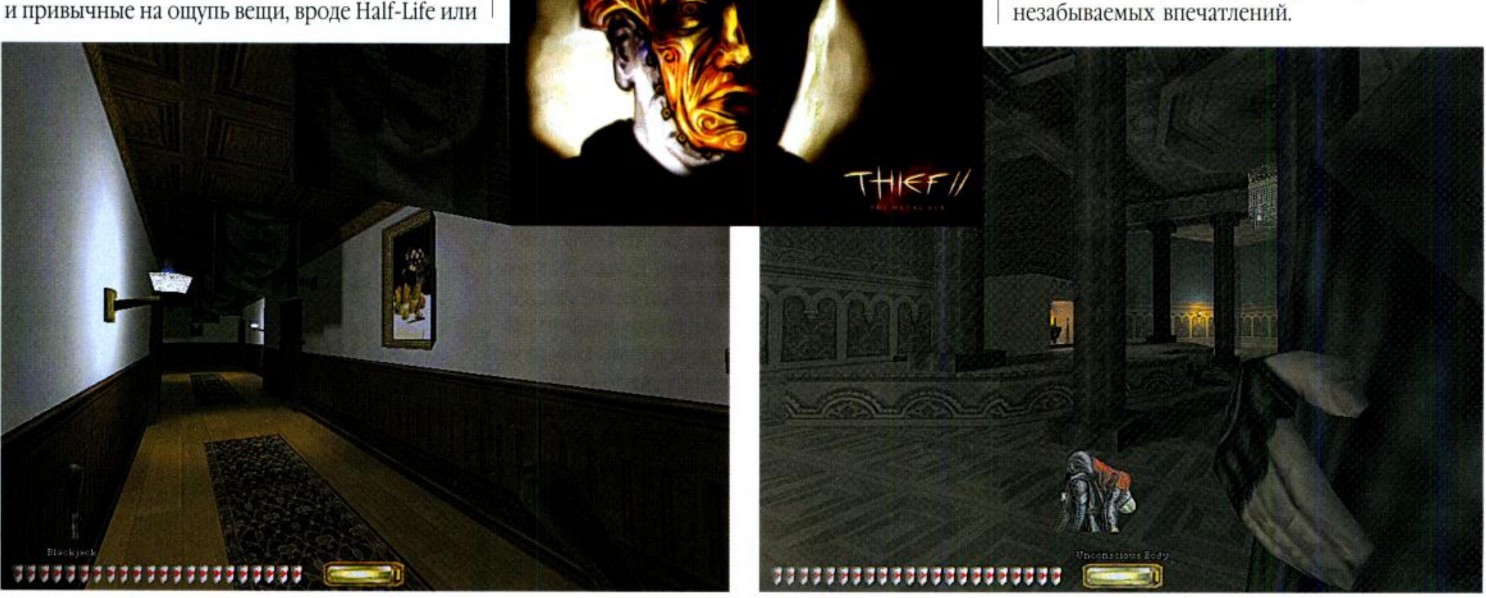
Это не отрывок из исторического романа и не вольное изложение приключенческого фильма, а гораздо лучше. Это – просто пересказ рядового игрового момента из продолжения одного из лучших проектов 1998 года (и самого необычного при этом) – Thief: The Dark Project.

Что в нем было необычного? Собственно, все, кроме разве что вида от первого лица, традиционного для популярного жанра first person shooter, который часто ошибочно именуют общим названием всех трехмерных боевиков – 3D-action. По причине внешней схожести с обычными трехмерными шутерами, кстати, народ поначалу не мог понять, что же ему, грубо говоря, подсунули – противников мало, управление неудобное, умираешь быстро... В общем, пока разобрались, что Thief – революционная игра, прорыв в жанре и т. п., многие успели плюнуть и переключиться на гораздо более красивые на вид и привычные на ощупь вещи, вроде Half-Life или Kingpin. И лишь немногие сумели сломать стереотипы и по достоинству оценить «Вора», в котором нужно не бежать, а красться, не выскакивать с шашкой наголо на полчища врагов, а прятаться в тени, думать не кончиками пальцев, а головой...

И пускай сторожит тебя
ночью лифтер,
И ты свет не гасил по привычке –
Я давно уже гвоздик к замочку притер,
Попил водички и забрал вещички.

И вот спустя буквально полтора года выходит Thief II: The Metal Age, что заставило поклонников первой части недоуменно пожать плечами – для простого набора дополнительных миссий срок вроде бы слишком велик, для полноценного продолжения – наоборот, както подозрительно мал. Тем более что за это время компания Looking Glass Studios успела порадовать всех любителей психологических триллеров и произведений в жанре «киберпанк» великолепным сиквелом к своему другому хиту былых лет – System Shock 2.

Разработчики из Looking Glass обладают одним очень ценным даром: они умеют делать стильные игры с совершенно непередаваемой атмосферой, заставляющей геймера поверить в реальность разворачивающегося на экране монитора действа, будь то отчаянная попытка служащего межнациональной корпорации TriOptium спастись с охваченного безумием космического корабля или похождения профессионального вора Гаррэта в средневековом городе. В любом случае игроку гарантирована масса незабываемых впечатлений.







Вот главный вход, но только вот
Упрашивать – я лучше сдохну, –
Вхожу я через черный ход,
А выходить стараюсь в окна.

Пожалуй, пора переходить собственно к игре. Как вы уже догадались (или знали, если вам посчастливилось полтора года назад познакомиться с «Темным Проектом»), игроку предстоит вжиться в роль обычного вора-«домушника». Внимание, квейкеры! Просьба оставить у входа рэйлганы, двустволки, ракетометы и плазменные автоматы. Вы можете себе представить грабителя, забирающегося в квартиру через форточку и несущего при этом на плече ракетную установку? Лично я – нет. Итак, арсенал в Thief II следующий: меч обыкновенный – одна штука, дубинка оглушающего действия, обмотанная черной материей, – одна штука, лук и стрелы различных типов – на сколько хватит наличности. Если вы не брезгуете «мокрыми делами», то можете еще обзавестись минами, но я бы лично не рекомендовал – все-таки профессиональный кодекс никто не отменял, вас потом свои же друзья не поймут. А если серьезно, то в игре зачастую встречаются миссии, в которых убивать нельзя (на самом высоком уровне сложности это вообще перманентное условие). Основными же инструментами для вора являются, естественно, набор отмычек, план помещения, которое он собирается посетить, да еще комплект стрел с водяными наконечниками – они одинаково хорошо гасят факелы, выводят из строя механических стражей, а также стирают следы крови (в конце концов, не всегда удается обойтись одним аккуратным ударом дубинки по затылку).

Вчера я подстаканником
По темечку по белому
Употребил охранника –
Ну что он, сука, делает?

Игровой процесс выглядит примерно следующим образом. Первым делом проводим рекогносцировку на местности: сверяясь с картой, изучаем пути подхода и отхода, расположение охраны, маршруты патрулирования, наличие черных ходов или открытых окон и только потом пробираемся внутрь. Здесь главное – сразу забиться в самый дальний и темный угол и первые несколько минут стоять, не шевелясь, и слушать. Почти наверняка через минуту-другую мимо вас пройдет, позевывая, охранник или кухарка заглянет в этот погреб, или даже пролязгает по своим делам механический страж – век-то уже, согласно названию игры, металлический, и прогресс не стоит на месте.

Жилые дома оправдывают свое название – в них обычно находится огромное количество людей: прислуга, стража и прочие «неприятные особы», которые весьма болезненно реагируют на появление в их личных покоях странного типа в черном плаще. Дело в том, что залазить в дом бедняка Гаррэту не позволяет профессиональная этика («Робин Гуд грабил богатых, потому что у бедных нечего украсть»), а особняки состоятельных людей охраняются – будь здоров. При этом все действующие лица производят впечатление настоящих живых людей, а не механических кукол с искусственным интеллектом, помещающемся в двадцать строк программного кода. Люди плохо видят в темноте, ленятся зажигать погашенные вами факелы, чутко реагируют на подозрительные шумы, однако не спешат проверять, что же именно произошло, и если у вас хватит сообразительности постоять минуту, не шевелясь, громко обругают «проклятых крыс» и успокоятся. Охранники любят потрепаться со своими приятелями «за жизнь», причем слушать эти разговоры – удовольствие. Помнится, один из стражей порядка клял свою судьбу на чем свет стоит и мечтал вслух о том, что когда-нибудь, когда он разбогатеет и обзаведется собственным особняком, он наймет целую толпу охранников и глухими темными ночами станет развлекаться: будет прокрадываться мимо их постов, а потом допрашивать по утрам, видели ли они что-то подозрительное. Не поверите, рука не поднялась его оглушить, пришлось пробираться чуть ли не ползком.

...Говорил я ребятам, что она небогата:
Бриллианты – подделка, подполковник сбежал.



Ну а эта артистка – лет примерно под триста, –
Не прощу себе в жизни, что ей спать помешал!

Но несмотря на то что многие причисляют сериал Thief к жанру с несколько претенциозным названием «симулятор вора» (в котором, кроме этой игры, до сих пор нет ни одного проекта), мне кажется, что он все-таки принадлежит к action/adventure – ведь, помимо дотошной имитации суровой жизни простого вора, обе части Thief могут похвастать и великолепным сюжетом, являющимся едва ли не лучшим в жанре. Излагать его не буду специально – это все равно, что рассказать концовку захватывающего триллера. Причем он раскрывается не только в невероятно стильных заставках между миссиями, но и в ходе самой игры, благо, так называемые «скриптовые» сценки у Looking Glass неизменно оказываются выше всяких похвал.

Я специально не упоминал об отличиях «Эпохи Металла» от «Темного Проекта»: будьте спокойны, они есть, но не переживайте, перед нами все тот же Thief, который оказался настоящим шоком и перевернул с ног на голову представление о том, как должна выглядеть трехмерная игра в жанре action.

Когда город уснул, когда город затих –
Для меня лишь начало работы...
Спите, граждане, в теплых квартирках своих –
Спокойной ночи, до будущей субботы!

В статье использованы фрагменты из песен Владимира Высоцкого.

Shortcut to Majesty, или Долгая и непрямая дорога...

Олег Данилов

...А стрелок: «Да это что за награда?!
Мне бы – выкатить портвейна бадью!».
Мол, принцессу мне и даром не надо –
Чуду-юду я и так победю!

В. С. Высоцкий



В последнее время разработчики игр целенаправленно принялись учить нас жизни. Объясняют, что новый жанр Role Playing Strategy изобрела всенародно любимая Blizzard со своим эпохальным WarCraft III (до которого еще семь верст лесом), а все эти Аллоды 1/2, Invictus и иже с ними – так, баловство.

Убеждают, что в дальнейшем мы шагу ступить не сможем без так называемого indirect control. Даже примеры приводят...

Что же есть этот самый indirect, и с чем едят это, с позволения сказать, «непрямое управление»? Разберемся...

Название Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
Разработчик Cyberlore
Издатель Hasbro Interactive/Microprose
Жанр стратегия

ФАЛЬСТАРТ

Для начала следует вспомнить, как происходило «руководство» в стратегиях и ролевых играх до недавнего времени. Знаменитый point-and-click во всей красе: иди туда-то, делай то-то. Здесь играем, здесь не играем. Каждый юнит берем под белы ручки и ведем куда нам надо. А если, например, лучник не хочет взбираться на тот полигональный холмик, а совсем наоборот, с удовольствием отдохнул бы у реки в тени деревьев? Да кто его будет спрашивать! Всех обводим резиновой рамкой и посылаем куда подальше – бороться за доброе/злое дело.



Естественно, полководцу или правителю нет необходимости самостоятельно указывать каждому солдату место в строю, учить крестьян, когда и что сеять, или давать дельные советы каменщикам (Эдуард Английский и Никита Хрущев не в счет). В жизни цепочка управления более длинная. Правитель (царь, нгусе-негус, вождь) высказывает свои пожелания (приказы, декреты ets.) подчиненным. Советники (канцлеры, председатели Верховного Совета) собирают в просторных кабинетах под пыльными знаменами министров (совет старейшин, диван, галактическую ассамблею). Озадаченные члены правительства «нагружают» своих сотрудников... и так далее, вплоть до рядового Васи Пупкина или каменщика Сэмэна. Именно такой стиль руководства, называемый непрямым управлением, показал свою жизнеспособность на протяжении веков.

Но это в реальной жизни. Создать устойчивую цепочку в компьютерной игре сложней. Cyberlore, разработчики Majesty, уверяют, что им это удалось...



Только не надо помпы и официоза. Революция отменяется. Честно говоря, функции непрямого управления уже давно водятся в различных играх. Вспомните всевозможных советников, консультантов, наместников и прочих NPC в больших стратегиях. Переложить принятие конкретных решений на плечи компьютера, а самому осуществлять лишь макроменеджмент – что может быть лучше. В качестве примеров приведем Alpha Centauri, Imperium Galactica 2, SimCity, та же Battlezone 2 в режиме pilot или Lemmings. Да возьмем хоть ботов из Quake III Arena. Даже этим чугунным друзьям можно приказать охранять определенные точки или сопровождать вас.

Так что вопрос приоритета и авторских прав на «непрямое управление» – дело темное, и Cyberlore вряд ли будет претендовать на первенство в этой области.

INDIRECT КАК ОН ЕСТЬ

Итак, перейдем собственно к сути вопроса – к Majesty. Как ясно из названия, перед нами симулятор фэнтэзийного королевства. Точней, не совсем симулятор, в чем и загвоздка. Simulation подразумевает доскональную имитацию производственно-экономических отношений, являясь своеобразным тренажером по натуральному хозяйству: крестьяне, пекарни, кузницы и иже с ними. Все это мы уже неоднократно видели в сериях Sim от Maxis, во всевозможных Anno, Settlers, Pharaoh, Caesar, Knights and Merchants и пр. Увы, любители подобных замечательных игр могут отдохнуть от трудов праведных. В Majesty все не так, как на самом деле.

Производственные цепочки, вереницы грузчиков, экономические приоритеты – все кануло в Лету. Во главу угла поставлен человеческий фактор. Самым ценным ресурсом любого королевства, по версии Cyberlore, являются люди (чего никогда не подумаешь, читая исторические хроники или любой фэнтэзийный роман). В первую очередь лучшие представители породы юнитов – герои. Нет, лучше так: Герои.

Герой – существо нежное, требовательное и капризное. Для нормального развития ему необходимо много разнообразных вещей, и главное... ему нужны подвиги. Пусть оптимисты утверждают, что в жизни всегда найдется место подвигу, наша с вами задача это место и время тщательно подготовить, спланировать и учесть множество нюансов. Народу не нужны нездоровые подвиги, народу нужны здоровые подвиги!



Более подробно о Героях мы поговорим ниже,







сейчас же вернемся собственно к симулятору. Несмотря на заверения все той же Cyberlore, непрямое управление распространяется только на юниты, все остальное в игре подчинено классическим законам стратегий реального времени. Мы, самодержец (Majesty – англ. его величество) всея Ardania, собственноручно указываем, где строить базары, таверны, кузницы, гильдии; когда пришла пора проводить апгрейд зданий, изобретать новую броню и оружие, магические снадобья и заклинания; когда следует проводить базарный день и так далее. В общем, все как всегда. Даже появление новых героев (то ли рождение, то ли рекрутский набор) происходит по нашему высочайшему повелению (но, слава Богу, не всегда).

Единственное исключение – горожане/крестьяне/стражники/сборщики налогов. Их домики появляются по собственному желанию, а сами неутомимые работники генерируются с постоянством банальных монстров. Место выбывшего из строя труженика/воина занимает его клонированный собрат с новым порядковым номером. Также без нашего вмешательства вокруг поселения возникают свалки отходов и канализации, в которых заводятся местные доморощенные монстрики, время от времени надоедающие своими визитами, да кладбища, где покоятся отошедшие в мир иной Герои. Такова сермяжная правда Majesty.

Да, самое главное. Отчего весь сыр-бор? Ardania, наша цветущая держава, просто заполнена монстрами и монстриками всех цветов и типоразмеров: зомби, скелеты, нехорошие маги, лесное зверье, драконы, дикие эльфы, големы, орки, дриады, пауки, крысы. Еще тот зверинец! Особо впечатляют твари размером с самые высокие башни замка. Ваша задача – всех убить, остальных – спасти. В кампании – 14 независимых квестов (эпических квестов, слово-то какое!) плюс 4 секретных, открываемых лишь при прохождении определенных миссий. Задания не связаны друг с другом, выполнять их можно в любой последовательности и сколько угодно раз – главное не победа, а участие.

КОРОЛЬ НА ПОБЕГУШКАХ

Пришла пора поговорить о наших главных подопечных. Герои в Majesty разные, каждый из них – это неповторимая личность со своими амбициями, страхами и темпераментом. Нам доступны воры, варвары, лучники, воины, маги и представители нескольких религий с труднопроизносимыми названиями.

После производства/найма Героев они выходят из вашего подчинения и делают все, что им заблагорассудится. Охотятся на монстров, проводят дни за кружкой пива в таверне, шляются по магазинам, исследуют мир и т. д. У вас всего один метод повлиять на строптивых Ланселотов/Робин Гудов – пряник (кнут кто-то отобрал). В качестве приманки для Героя служат... да, они самые – денежки. Наши корыстолюбивые друзья как миленькие пойдут давить гадину в логове, если вы установите над ним (логовом) небольшой флажок с четко написанной суммой в местной валюте, причитающейся за оный подвиг. Кроме того, можно объявлять награду и великим путешественникам, открывающим новые территории, для этих целей служат исследовательские флажки: кто первый добрался до такого, получит указанную сумму.

За убиение очередного монстра (несомненно, занесенного в Красную книгу) или исследование местности ваши подопечные получают некоторое количество опыта, который, естественно, приводит к повышению уровня и характеристик Героев. Броня крепчает, заклинания настаиваются, точность стрельбы растет. При желании вы лично проинспектируете каждого персонажа: узнаете количество денег и магических предметов в его карманах, толщину брони и силу оружия. Зачем это сделано, непонятно – приказывать им нельзя.

Еще раз повторюсь: Герои очень свободолюбивы. Во время атаки на город они могут совершенно спокойно пройти мимо монстра в таверну или кузницу, полностью игнорируя ваше рассерженное ворчание. Вы им не указ. Так что если хотите увидеть хоть какое-то подчинение, поработайте сами. Стройте увеселительно-производственные помещения, высаживайте сады, изобретайте новые заклинания, заботливо развешивайте квестовые флажки и т. д. И народ к вам потянется. Больше всего это напоминает Sims («Домашний ПК», № 4, 2000). За Героями глаз да глаз нужен. Одним словом, вы здесь далеко не главный, а так... см. подзаголовок.

ПОЛНЫЙ INDIRECT

Не скрою, несмотря ни на что, игра захватывает и увлекает. Как стратегия Majesty чудо как





хороша. Звук, музыка, игровой баланс, скрытые ролевые элементы, аркадная составляющая – все замечательно. Но есть и явные ляпы и проколы. Уровни в игре плоские как стол, мало того, они лишены каких-либо водоемов и рек, а учитывая, что вся фортификация ограничивается только оборонительными башнями нескольких типов, ни о какой тактике речи идти не может. Впрочем, при отсутствии прямого управления это не удивительно. Все же следует признать, игра получилась очень и очень неплохой (см. рейтинги), хотя лично моих ожиданий хваленый indirect не оправдал. Но... верной дорогой идете, товарищи!



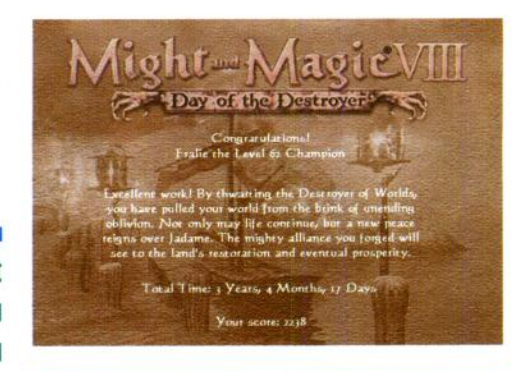
«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★☆
Звук и музыка	★★★★☆
Играбельность	★★★★☆
Ценность для жанра	★★★★☆

За что мы любим мыло?

Сергей Светличный

Хотели, как лучше, а получилось, как всегда
В. Черномырдин



Название Might and Magic VIII: Day of the Destroyer
Разработчик New World Computing
Издатель 3DO
Жанр RPG

У нас с друзьями есть добрая традиция – каждую весну мы играем в Might and Magic. И не потому что являемся его ярыми поклонниками, просто ни один другой сериал не отличается таким постоянством – очередные части «Мощи и Магии» стабильно выходят раз в год в течение уже довольно длительного времени, за которое успели сформироваться два лагеря – фанатичных поклонников игры и... да нет, не таких же фанатичных противников, а, скорее, людей, относящихся к этому сериалу совершенно безразлично.

И еще неизвестно, что хуже – полное неприятие или же подобное равнодушие. Нельзя не заметить также, что в стане поклонников нет уже того единства, которым еще совсем недавно отличались все посвященные M&M форумы в Internet. Кроме этого, в последнее время все более явной становится «текучесть кадров» – иными словами, игроки из первой категории постепенно перекочевывают во вторую.

Так в чем же дело, почему классический ролевой сериал с детально проработанным игровым миром теряет своих поклонников? Кого, казалось бы, интересует, что свет увидела уже восьмая часть? В конце концов, ролевики «на ура» приняли девять серий Ultima, семь – Wizardry, девять – Final Fantasy... список можно продолжать, но и так ясно, что постоянный выпуск все новых и новых частей в мире ролевых игр является, скорее, правилом, чем исключением, причем никто против такого положения дел особо и не возражает. В общем, налицо загадка, которую с наскока решить, пожалуй, не удастся. Поэтому лучше сначала разобрать игру «по косточкам», а затем уж опять вернуться к главному вопросу: что именно неладно в датском королевстве?

А если точнее, то в стране Jadame, ведь как раз в ней разворачивается действие восьмой Might and Magic. Местность здесь исключительно варварская, ничего общего с цивилизованным Энротом не имеющая. Так что придется привыкать к небольшим поселкам (городов здесь – кот наплакал), причем люди являются малочисленной и наименее развитой расой, в силу чего основными союзниками станут вчерашние (вернее, прошлогодние, если считать от выхода предыдущей игры) противники. Минотавры, некроманты, огры, темные эльфы – вам придется работать на всю эту разношерстную компанию. В общем, Jadame оказывается весьма веселеньким местом.



Особое же веселье начинается с появлением Разрушителя миров, который, полностью оправдывая свое прозвище, собирается устроить здесь локальный конец света. Естественно, это никого не устраивает (причем в первую очередь – разработчиков из 3DO, ведь тогда в следующий раз им придется выдумывать оригинальную игру), поэтому на скорую руку создается народное ополчение, призванное показать Деструеру, образно говоря, места зимовки раков. В этот судьбоносный момент на сцене и появляетесь вы. Признайтесь, вы верите в подобные совпадения? Лично я нет. В общем, полагаю, читатель уже в курсе, что ему предстоит делать в M&M8, мне же, со своей стороны, хочется внести лишь некоторые уточнения: поначалу вам придется помочь враждующим народам, населяющим Jadame, в создании альянса для успешного противостояния Разрушителю. И лишь потом... правильно, пойти и, как водится, все сделать самому. В общем, «доверять здесь никому нельзя. Мне – можно».

С сюжетом в общих чертах мы разобрались... Да, если кто не понял – с сюжетом на сегодня все, больше нету. Зато есть полная свобода действий, огромный мир, масса побочных заданий, просто невероятное количество противников и, как следствие, развитая боевая система. М-да, если честно, то это описание как нельзя лучше подходит к... игре Pokemon, о которой более подробно читайте в посвященном ей материале. Здесь же я скажу лишь, что Покемон создан для ручной игровой приставки вроде любимого нашим народом «Тетриса». В общем, выводы делайте сами.

Говоря об особенностях игры, нельзя избежать сравнения с предыдущими частями сериала. Итак, партия (отряд, находящийся под управлением игрока) может состоять из пяти героев против четы-









рех в седьмой серии, причем количество доступных рас заметно увеличилось – теперь вы в состоянии управлять также минотавром, огром и даже... драконом. Сразу предупреждаю – если не хотите испортить все впечатление от игры, ни за что не поддавайтесь соблазну и не принимайте в свой отряд драконов! Это все равно, что в шутерах а-ля Quake использовать чит-коды, дающие неуязвимость и нескончаемый запас патронов. Очень скоро все остальные герои станут выполнять функции простых грузчиков, таскающих следом за драконом различную амуницию (которая ему, по большому счету, как бы и не нужна).

Отличительной особенностью «Дня разрушителя», по сравнению с предыдущей частью, является тот факт, что теперь вначале игры вы создаете не всю партию сразу, а только один персонаж, остальных же подбираете по ходу дела (и выгоняете, кстати, тоже).

Лучшие наработки M&M7: For Blood and Honor остались на месте: как и раньше, вы можете на выходные съездить размяться на Арене (правда, теперь это не является квестом и выполняется по желанию), а также сыграть в любой таверне в любимую карточную игру Arcomage. Как и в седьмой M&M, здесь это квест, за который, опять-таки, как и в седьмой M&M, дают неприлично маленькое вознаграждение. Так что в Arcomage по-прежнему ценится не столько результат, сколько сам процесс. Вкратце, для неофитов, раскрою суть этой игры. Внешне Arcomage напоминает предельно упрощенный Magic: the Gathering. У каждого игрока имеется башня и защищающая ее крепостная стена. Условия победы просты: либо сравнять с землей башню противника, либо нарастить свою собственную до определенной высоты, либо, на худой конец, создать определенный запас ресурсов. Все эти действия осуществляются с помощью выкладывания карт – заклинаний различного типа, могущих как влиять на состояние башен или стен, так и пополнять запасы «ресурсов», необходимых для «произнесения» следующих заклинаний.

Кстати, на секунду отвлекаясь от «разбора полетов» Day of the Destroyer, хочется сказать пару слов насчет этой карточной «игры в игре». Помнится, год назад в обзоре For Blood and Honor («Домашний ПК», № 8–9, 1999) я высказывал предположение по поводу того, что 3DO выпустит Arcomage в виде отдельного продукта, доступного для бесплатного скачивания из Internet. Что ж, я могу гордиться собственной прозорливостью – в начале этого года все так и произошло, с одной только маленькой поправкой: в нашем мире бесплатный сыр не найти уже даже в мышеловках, так что нет ничего удивительного в том, что загрузка игры вам обойдется в $12.

Возвращаясь к нашим баранам, пардон, героям. Очередным «кардинальным» отличием от седьмой части является возможность изучения одновременно светлой и темной магии – помнится, тогда игроки были недовольны тем, что им не удалось увидеть всю игру – играя за светлую сторону, они лишались всех прелестей бытия темным магом, и наоборот. Теперь же все местные жители делают каменное лицо, когда к ним в город заявляется вооруженная до зубов «группа товарищей», в которой некромант



идет чуть ли не в обнимку со жрецом Солнца. Обычное, мол, дело, к нам и не такие драконы захаживали, и ничего, пока живы.

Некоторые классы обладают своими собственными способностями, которые проявляются по мере развития персонажа. Так, вампир, например, может научиться пить кровь у противников, левитировать и даже принимать некую «газообразную» форму, в которой он становится неуязвимым для атак. Особого разнообразия в игру это, откровенно говоря, не привнесло – по сути, такие способности являются теми же заклинаниями, с одним лишь отличием: их не нужно учить, они появляются сами собой.

Графика. Она, как бы это помягче сказать, есть. А если грубее, то никаких изменений за прошедший год с ней не произошло. Все те же спрайтовые персонажи, схематичные скалы и отвратительные текстуры при использовании аппаратного ускорения графики. Кстати, если у вас достаточно мощный процессор, то лучше играть в software-режиме: M&M является первой игрой на моей памяти, которой внедрение поддержки 3D-акселераторов пошло только во вред.

Звук. Имеется. Разработчики уверяют, что даже трехмерный. Не спорю – в конце концов, они его записывали, им виднее. А вот с музыкой получился досадный прокол. Отличительная особенность шестой и седьмой частей, великолепное музыкальное сопровождение, кануло в Лету. Теперь бескрайние равнины, горы, леса, поля и реки вы будете пересекать под заунывное мычание, долженствующее собой обозначать мелодию.

С «кардинальными» отличиями на этом, пожалуй, все. Менее значимые даже и упоминать не хочется (вот парочка для примера: на карте теперь можно ставить метки, увеличилось окно обзора, появилось нечто ужасное, именуемое разработчиками mouselook). В общем, есть у меня серьезное подозрение, что если Day of the Destroyer приклеить к For Blood and Honor, то шва никто не заметит. Это все тот же Might and Magic, который все мы любили так долго. Возможно, даже слишком долго. Конечно, бережное отношение к традициям в ролевых играх только приветствуется, но чувство меры тоже не зря придумали. Именно в этом и заключается основная проблема Might and Magic VIII – в игре нет АБСОЛЮТНО ничего нового.

Правда, разработчики обещают, что следующая, девятая, часть будет использовать совершенно новый «движок» (поговаривают даже, что для этих целей приобрели весьма привлекательный на вид LithTech) – есть надежда, что на сей раз мы увидим нечто действительно оригинальное.

А «День Разрушителя» я, при всем моем уважении к действительно эпическому сериалу Might and Magic, могу порекомендовать только тем игрокам, которые не видели ни шестой, ни седьмой части – они единственные, кто сможет получить от игры удовольствие. ■



«Отвязный» Porsche

Сергей Светличный



Есть довольно старый анекдот о парне, который в один прекрасный день прикатил на работу на новеньком Porsche. На вопрос начальства, что, собственно, происходит, и где это он, бедный программист, разжился такой шикарной машиной, тот небрежно ответил: «Из Need For Speed дебаггером выдрал».

Название Need For Speed: Porsche Unleashed
Разработчик-издатель Electronic Arts
Жанр аркадный автосимулятор

Не знаю, то ли отечественные программисты нынче уже не те, то ли дебаггеры слабенькие пошли, однако факт остается фактом: до сих пор наши разработчики ездят преимущественно на троллейбусе, а Porsche видят только в Need For Speed, все части которого неизменно пользуются у нас просто-таки бешеной популярностью (видимо, из соображений «если уж в реальной жизни нельзя, то хотя бы поиграться»). Не стала исключением и последняя серия, Need For Speed: Porsche Unleashed.

Пятая часть (вообще-то официальная нумерация закончилась еще на третьей, но мы все помним) стала, как это принято говорить, логическим продолжением серии, вобравшим в себя все самые лучшие наработки предыдущих игр, а также привнесшим в жанр аркадных автосимуляторов некоторые действительно новаторские элементы. Во всяком случае новаторские для данной серии. Итак, с общими восхвалениями мы покончили, можно переходить к более детальному рассмотрению игры.





Таким образом, Electronic Arts в очередной раз решила удивить мир, и в новом проекте вместо большого числа марок автомобилей обошлась только одной – Porsche (в Porsche Unleashed представлены все модели, сошедшие с конвейеров этой знаменитой компании). Помнится, ранее кому-то уже приходила в голову подобная идея (тогда, правда, разработчики поступили более радикально, ограничив доступный парк авто всего лишь одной машиной – Dodge Viper), но ничего путного из этого не вышло.

Однако Electronic Arts не была бы самой собой, если бы не смогла заставить всех поклонников аркадных автосимуляторов играть по придуманным ею правилам. И вот уже все наперебой восхищаются оригинальностью замысла и тем, насколько интересно оказывается следить за историей развития Porsche. В общем-то, так оно и есть.

Основной вариант игры – Evolution – на первый взгляд кажется развитием режима Career из предыдущей части, Need For Speed: Road Challenge. На самом же деле он является практически точной копией... Gran Turismo, автосимулятора для телеприставки Sony Playstation. Вы начинаете игру, обладая небольшой суммой денег, которой хватит на покупку лишь недорогой машины. Со временем, побеждая в гонках и поправляя таким образом свое финансовое положение, вы сможете либо провести модернизацию своего авто, либо сменить его на более совершенную модель. Интересно, что стоимость старого автомобиля спустя определенное время начинает расти (антиквариат, однако), при этом благодаря тому, что вы сами указываете сумму, которую за него хотите получить, есть возможность продать его еще дороже, чем он оценивается на рынке.

Замена стандартных частей новыми, более совершенными, приведет к заметному увеличению мощности, укреплению кузова и улучшению управляемости, однако не рассчитывайте с помощью подобных ухищрений пройти всю игру на одной машине, модернизированной от колес и до антенны на крыше кабины, – дело в том, что в большинстве чемпионатов строго оговаривается, какие именно модели допускаются к участию. Так что приготовьтесь к постоянному обновлению автопарка.

Графика в игре просто потрясающая, настолько красивого автосимулятора, пожалуй, еще не было. Конечно, Rally Championship 2000, который многие игроки называли лучшим автосимом прошлого года, выглядит более достоверно и, можно даже сказать, фотореалистично, но все дело в том, что пейзажи в Porsche Unleashed кажутся лучше реального мира. Единственный недостаток игры (традиционный, кстати, для всей серии) – трассы, пролегающие по городу, смотрятся хуже сельских дорог.

Модели автомобилей, в Road Challenge неприятно разочаровывавшие своей явной упрощенностью, теперь также достойны самой высокой похвалы. Тщательность проработки можно нахваливать еще долго, но я ограничусь лишь одной деталью: сквозь стекла в кабине видна не только очень неплохая модель водителя, но даже приборная панель (правда, разобрать показания мне не удалось, так что вопрос о том, насколько они соответствуют действительности, остался открытым).

Реалистичность поведения автомобиля на трассе – это больное место всего сериала (хотя, с другой стороны, Need For Speed никогда и не позиционировался как достоверный автосим, ставка в котором сделана в первую очередь на качество графики). На сей раз она подверглась определенным усовершенствованиям: в игре появились достаточно убедительно выглядящие заносы, из-за чего мне оказалось проще играть с помощью руля, а не клавиатуры – ситуация для Need For Speed просто невиданная.

В общем, игра в очередной раз удалась, и в пятую часть Need For Speed с удовольствием будут играть не только фанаты сериала (как это обычно происходит с многосерийными проектами), но и все поклонники автосимуляторов.



Солдат, удачи!

Сергей Светличный



Кто это идет, сметая все на своем пути?
М. Науменко

В последнее время до обидного редко появляются проекты, выполненные в жанре FPS – first person shooter. Точнее, даже не столько шутеры, сколько «клоны» Quake, в которых весь игровой процесс представляет собой непрерывный отстрел бесчисленных противников, а самой сложной задачей является следующий «тест на сообразительность»: к какой из трех дверей (синего, желтого и красного цвета) подходит желтый ключ?

Название Soldier of Fortune
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Жанр first person shooter

Все чаще и чаще «вид от первого лица» используется разработчиками как некий вспомогательный инструмент, призванный сделать игру более достоверной, акцентируя внимание при этом на совершенно ненужных с точки зрения закоренелого «думера» вещах вроде новаторского геймплея, логического мышления и даже тактического планирования предстоящих действий. Так появляются на свет замечательные и неординарные игры с незабываемой атмосферой вроде симулятора вора Thief, психологического триллера System Shock, «тренажеров для начинающих спецназовцев» Rainbow Six и SWAT 3... Повторюсь: это все великолепные проекты, которыми по праву может гордиться любой жанр, однако временами надоедает «вживаться в роль», «чувствовать на собственной шкуре» и «проникаться глобальностью замысла и оригинальностью мышления разработчиков» и хочется просто взять в руки что-нибудь потяжелее и посмертоноснее и спасти этот мир ко всем чертям.

Однако тут всех страждущих ждет жестокое разочарование: традиционные шутеры нынче редкость, все разработчики или придумывают новые жанры и концепции, или, в крайнем случае, скрещивают старые, пытаясь таким образом вывести какого-нибудь жизнеспособного мутанта. Поэтому новая игра Soldier of Fortune от авторов таких хитов, как Heretic, Hexen, Heretic II, воспринимается как манна небесная – перед нами фактически выходец из прошлого, шутер чистой воды. Большая редкость, надо сказать, теперь таких уже практически не делают.

«Солдат удачи» – это не только всемирно известный журнал, но и прозвище наемника, профессионального солдата, берущегося за любую работу, лишь бы платили деньги. Вот им вы и станете на время игры. Горячих точек на планете много, так что вам придется побывать практически везде – в сибирской тайге (на военной базе, где русские говорят на русском без акцента, однако вывешивают до ужаса безграмотные предупредительные знаки), в Нью-Йорке (кто сказал, что это не горячая точка? Разогреем, если будет надо.), в Японии (просто чтобы не расслаблялись), в Ираке... в общем, этакий кругосветный круиз за счет заказчика. В принципе, сюжет в игре есть (какая-то международная террористическая организация похитила с русской военной базы ядерное оружие), но вся прелесть классических шутеров состоит в том, что для их успешного прохождения знать сюжет совершенно необязательно, и Soldier of Fortune здесь не исключение.



Разработчики особо гордятся реалистичностью сражений – мол, все как в жизни. Вертолет можно сбить, подстрелив пилота. Меткий выстрел сорвет с человека головной убор или выбьет из его рук оружие. На самом же деле все это является не более чем приправой к основному «блюду»: Soldier of Fortune отличает предельная натуралистичность, временами даже шокирующая игрока, – поле боя обычно оказывается буквально залито кровью, усыпано изуродованными трупами с оторванными конечностями и расколотыми головами. Причем сам, так сказать, процесс убиения также выглядит очень убедительно, оставляя далеко позади признанные хиты этого жанра вроде запрещенных в ряде стран Quake, Blood, Kingpin и иже с ними. В принципе, игра была выпущена в двух вариантах: «as is» и с пониженным уровнем жестокости. Однако скажите честно: неужели кто-то станет покупать неполноценный продукт?



Сюжет (т. е. то, что служит оправданием непрерывной стрельбы и ведет игрока через горы трупов и море крови вперед, к торжеству добра и гуманизма) сделан очень добротно и не дает расслабиться ни на секунду. Здесь и действительно неожиданные повороты, вроде убийства напарника или встречи с Саддамом Хусейном, и разнообразные по стилю и большей частью производящие благоприятное впечатление «декорации» (к сожалению, ближе к концу игры то ли у разработчиков истощилась фантазия, то ли они просто не укладывались в срок, однако финал выглядит довольно-таки блекло).

Графика оставляет двойственное впечатление: с одной стороны, нарисовано все очень хорошо, как минимум на «четыре с плюсом», но с другой, сказывается тяжелое наследие прошлого (Soldier of Fortune использует морально устаревший «движок» Quake II) – ненатуральная физика мира, наивно выглядящие «скриптовые» сценки, угловатые модели и отсутствие открытых пространств серьезно вредят игре.

В общем, проект, безусловно, будет пользоваться популярностью, однако в список «хитов всех времен и народов» попасть ему не удастся. Все-таки эпоха классических шутеров заканчивается. Перед нами – последний из могикан.



Аргентина–Ямайка – 5:0

Олег Данилов

Отличие серьезного симулятора от аркады кроется вовсе не в доскональной имитации каких-либо процессов и строгом соблюдении физических законов. Разнится сам подход к игровому процессу. Симулятор априори подразумевает серьезное отношение к нему. Спросите заядлых компьютерных гонщиков и пилотов: играют ли они? Нет. Симуляторщики смотрят на игру так же серьезно, как и на работу, недаром подобные игры применяются для обучения профессиональных пилотов, водителей и др. Иное дело аркада, основной признак которой – несерьезное, шуточное отношение к происходящему. По большому счету, аркады – это квинтэссенция игры как вида развлечения.



Название «Футбол! 2000»
Разработчик LiveMedia UK
Издатель Iridon Interactive
Локализация/издание в России Snowball/«1С»
Жанр аркада



Ну скажите, кто, кроме фанатов, в здравом уме и твердой памяти решится изучать аэродинамику для более тонкого понимания физики полета игрушечного реактивного истребителя? Кто будет проводить долгие дни и ночи, оттачивая технику трехочковых бросков в каком-нибудь NBA Live 10000? Поклонников жестких, хардкорных симуляторов не так уж и много, зато аркады любят все. Сесть вместе с другом за один компьютер и на пару порезвиться в аркадной гонке, скроллируемой стрелялке или мини-футболе захотят многие. А то и сходить в большую настоящую аркаду (для тех, кто не в курсе: именно так называются клубы, где установлены игровые автоматы).

Так вот – о футболе. Большой ошибкой со стороны «1С» было рекламировать «Футбол! 2000» как симулятор. Наши геймеры, взращенные на хитах EA Sports, слишком строго подходят к подобным заявлениям, особенно в отношении национального вида спорта. А то, что Total Soccer 2000 не относится к симуляторам, видно невооруженным глазом. Во все века, со времен ZX Spectrum, подобные игры, называемые, кстати, top-down football, были, есть и будут аркадами. Корнями они уходят к тем самым автоматам, так любимым американцами, которые есть в любом уважающем себя баре. К сожалению, настоящего названия этого чисто американского вида развлечения никто в редакции так и не вспомнил. Но вы, наверняка, встречали в игровых клубах огромные столы с расположенными на них рядами скрепленных поперечными штырями фигурок футболистов; управляют ими с помощью набора ручек в тыльных частях стола. За подобной забавой два человека могут провести несколько часов, весело, азартно и увлеченно гоняя каучуковый мячик. Так и «Футбол! 2000». Основное его предназначение – игра вдвоем. Одному «спортсмену» уже через полчаса станет просто-напросто скучно.



Итак, как говорят у нас в стране, имеем то, что имеем. Вид сверху, букашки-футболисты (палка, палка, полигончик), поле, мяч, судья и ворота. Правила знают даже дети. Управление: четыре стрелки, две кнопки (кстати, настоятельно рекомендуем геймпад, играть с клавиатуры просто невозможно). Бегаем, пасуем и бьем по воротам. Дриблинг автоматический, так что не о каких хитростях и финтах мечтать не приходится. Фиксируются нарушения правил, офсайды и пр. Есть угловые, штрафные, пенальти и т. д. Возможны одиночная игра, турнир, кубок или сезон какой-нибудь национальной лиги (России и Украины традиционно нет). После каждого тайма игрок получает полную статистику. В общем, все, как у «взрослых». Но от «Футбола!» за версту несет аркадностью, несмотря на все ухищрения разработчиков.

Игра, конечно, не лишена определенного шарма: замечательные повторы (почему-то камерой можно управлять только в такие моменты); с помощью редакторов тактики игры и команд можно настроить массу параметров (вот только внешний вид этих утилит отбивает желание заниматься подобной ерундой). Да и сам игровой процесс не на шутку затягивает, однако, в отличие от больших симуляторов, сильного сопереживания игре здесь нет.

Минусов у «Футбола» тоже достаточно, хотя хорошей аркаде прощается многое. Но звук и музыка просто отвратительны. Меню, статистика, турнирные таблицы обставлены ужасно, без должной помпы и пиетета. И пр., и пр.

Но, по моему мнению, «Футбол!» должен найти место на винчестерах всех без исключения игроков, заменив собой постылые Solitaire, Minesweeper и Lines. Рекомендовано Минздравом и «Домашним ПК» для малых и средних офисов в качестве производственной гимнастики.

P. S. Расхожая фраза «мяч круглый, поле квадратное» в данном случае не проходит. Мяч в «Футбол! 2000» тоже квадратный!

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★½
Звук и музыка	★★
Играбельность	★★★★½
Ценность для жанра	★★

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Назовите фамилию автора героической фэнтэзи, по романам которого Snowball в данный момент разрабатывает ролевую игру

2. Какую еще из игр, изданных Iridon Interactive, локализировали в России?

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 мая 2000 г.**, будет разыгран подарок – диск **«Футбол! 2000»**, предоставленный компанией **«1С», www.1c.ru.**

Гонки в стране Lego

Олег Данилов



Мой коллега, большой любитель серьезных симуляторов и сериала Need for Speed, достаточно скептически относится к аркадным гонкам, особенно той их разновидности, которую принято называть детской. Что ж, на вкус и цвет, как говорится, в цене не сойдемся. Мне кажется, такого напора энергии, жизнеутверждающей силы и просто чистого, ничем не замутненного веселья, какой излучают «детские» аркадные гонки, вы не найдете нигде.

Название Lego Racer
Разработчик High Voltage Software
Издатель Lego Media/«Новый Диск»
Жанр аркадная гонка

В далеком социалистическом детстве у нас было очень мало игрушек. Верхом мечтаний для детворы 70–80-х считались: электрическая железная дорога, велосипед «Салют» и... конструктор Lego. Хотя найти в те времена настоящий, оригинальный Lego на просторах «одной шестой части суши» было не проще, чем отыскать какой-нибудь «Архипелаг ГУЛаг». Впрочем, чешско-немецкие соседи по социалистическому лагерю честно пытались привить нам любовь к конструированию из наборов разноцветных кубиков, но...

Дела былые. Сегодня вы можете купить Lego чуть ли не в каждом игрушечном магазине, что и делают заботливые родители, радуя детей и самих себя, ведь зачастую с подобным конструктором возятся и сами «серьезные» папаши. Здесь следует сказать, что Lego – это не банальный набор кубиков, это целый мир, который может не на шутку увлечь малышей. В нем есть все: и пиратские острова, и средневековые замки, и космические станции, и загадочные руины – в общем, простора для детской фантазии более чем достаточно. До последнего времени у нас в стране не была известна еще одна составляющая мира Lego – мультимедийные и игровые продукты этой фирмы. Недавно пробел заполнила компания «Новый Диск», выпустившая в России одну из последних игр Lego Media – Lego Racer.

Скажу сразу, чтобы определить свое отношение к игре. Не являясь особым фанатом аркадных гонок, я, тем не менее, провел два вечера за Lego Racer, открывая одну за другой новые трассы, побеждая компьютерных соперников, сражаясь с младшим братом, и ничуть не жалею о потерянном времени – заряда бодрости мне хватило на всю рабочую неделю.

Как понятно из названия, вам придется соревноваться в гонках на автомобильчиках, собранных с помощью конструктора Lego System, причем вашими соперниками будут известнейшие персонажи Lego: Veronica Voltage, Johnny Tunder, Basil the Bat Lord, Gypsy Moth, Captain Redbeard, Baron von Baron, King Kahuka и, конечно же, чемпион Lego Racer – знаменитый Rocket Racer.



Но для начала необходимо создать собственный персонаж из частей конструктора Lego и гоночный автомобиль. При этом вы можете использовать уже готовые машины или попробовать себя в роли автодизайнера, благо редактор-конструктор мало чем отличается от настоящего и не вызовет затруднений даже у шестилетнего гонщика (именно этот возраст указан в качестве начального на коробке с игрой). После испытания собственноручно созданного гоночного болида пора попробовать свои силы в соревнованиях.

Возможно, Lego Racer не удивит вас графикой, в последнее время любая игра использует возможности современных 3D-ускорителей. Может быть, вам покажется, что Racer проигрывает таким хитам, как Rollcage, Revolt и иже с ними. Более всего как в графическом, так и в игровом плане Lego Racer похож на... старый добрый Mario KART для Nintendo 64. Конечно, графика в игре явно лучше, звуковое оформление также не подкачало (основная мелодия чем-то неуловимо напоминает знаменитый саундтрек к Monkey Island). К тому же все 12 трасс, представленных в Racer, проходят в четырех известнейших мирах Lego System: Приключения, Пираты, Замок и Пространство. Все герои, детали оформления трасс, собранные, кстати, из элементов конструктора, легко узнаваемы. Поведение машин на дороге полностью соответствует нашему представлению о том, как должны вести себя машинки массой всего в несколько грамм на игрушечных трассах. Да и сами гонщики, чей максимальный рост составляет 6,5 см при массе 1,7 г, очень колоритные и запоминающиеся фигуры.

Особое очарование игре придает система бонусов, которые можно разделить на четыре группы: атакующие (красные), оборонительные (синие), ловушки (желтые) и ускорители (зеленые). Собирая эти висящие в воздухе кубики Lego, вы можете сделать своим противникам «приятный» сюрприз. Причем бонусы в игре накопительные. Взяв за основу кубик какого-либо цвета и добавив к нему еще один, два или три белых, вы получаете в свое распоряжение просто ультимативное оружие. Именно благодаря бонусам гонка доставит вам массу удовольствия, но будьте осторожны – противники тоже не зевают, и ситуация на трассе может измениться буквально на последних метрах.



И, конечно же, режим split screen. Хотя для него и требуется геймпад (мало какая клавиатура выдержит двух гонщиков), развлечение того стоит. Но рассказывать о нем нет смысла – это необходимо попробовать самому.



«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★☆
Звук и музыка	★★★★½
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★☆☆☆



1. В каком году была организована компания Lego Group?

2. Назовите габариты (высота, длина, ширина) стандартного восьмиштырькового «кирпича» Lego в миллиметрах?

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 мая 2000 г.**, будет разыгран подарок – диск **Lego Racer**, предоставленный компанией **TWM: тел. (044) 570–1890.**

Бескровная сказка о вампирах, или Мадам, мне снится ваша шейка...

Александр Птица

Вампир – сказочный оборотень-мертвец, якобы выходящий из могилы и сосущий кровь живых.

С. И. Ожегов. Словарь русского языка

Не знаю, что бы мы, бедные, обделенные играми квестоманы, делали, если бы не французские разработчики. Наверное, умерли бы от тоски. Но, слава Богу, живы еще традиции хороших, красивых и интересных адвентюр в Старом Свете, и особенно во Франции.

Название Dracula (Resurrection)
Разработчик Index
Издатели France Telecom Multimedia/Canal+ Multimedia
Жанр adventure

То вариацию на темы «Фауста» подбросят, то пригласят разобраться в ситуации, сложившейся в городе Омикрон, то предложат раскрыть секреты Атлантиды. Вот и новое приключение подоспело. Приключение-то новое, зато герои – старые и хорошо знакомые.

Ну как же они могут быть незнакомыми, если больше ста лет кочуют из книг в кино, оттуда – на телевидение, потом – снова в книги, игры, радиопередачи и опять – в кино. К примеру, граф Влад III из Валахии (больше известный под псевдонимом Дракула) благодаря книжному бестселлеру – роману Брэма Стокера, вышедшему в 1897 году, – стал самым знаменитым вампиром всех времен и народов. Одних только фильмов, навеянных историей Дракулы (согласно всезнающей базе данных по кино *us.imdb.com*), существует около ста. Были на моей памяти и две игрушки, но они не оставили заметного следа в сердцах и истории.

Но о чем это я? Да, о новом пришествии героев книги Брэма Стокера. Вроде бы все в романе кончилось хорошо, что следует из вступительного ролика к игре, Дракула побежден. Мина, возлюбленная главного положительного героя Джонатана Харкера, спасена. Они возвращаются в родную Англию в надежде зажить счастливо безоблачной семейной жизнью. Поначалу так оно и было, однако через семь лет Мина, почувствовав «зов крови», подчинилась ему, и, оставив любимому прощальное письмо, опять бросилась сломя голову в таинственные карпатские края. Джонатан – парень решительный, и ему не потребовалось много времени на сборы. Уведомив о своих планах друга Сьюарда письмом, Харкер отправляется в далекий и опасный путь. Где же Мина? Неужели Дракула воскрес и снова взялся за старое? Теперь слово за вами, ведь с этого момента вы окунетесь в ситуацию «с головой» и увидите ее изнутри, глазами Джонатана Харкера.



Но учтите, хотя игра вроде бы на вампирскую тематику, она отнюдь не замешана на крови. Разборки с силами тьмы в стиле action с помощью колющего, режущего и стреляющего оружия здесь и близко не ночевали. Это игра о невыносимом чувстве одиночества и неистребимом ощущении страха. Одиночеством от потери любимой женщины пропитано настроение Джонатана, одиночеством наполнен воздух заброшенного сельского кладбища, одиночеством кричат пустынные коридоры и катакомбы. Страх отражается в глазах людей и пронизывает окружающую атмосферу.

Описать игровой процесс не составляет никакого труда. Типичный французский квест с видом «из глаз», панорамированием в пределах локаций и потрясающе красивыми роликами, включающимися при столь важных для дальнейшего развития сюжета разговорах нашего героя с другими персонажами. Временами даже кажется, что игра вышла «из-под пера» самых знаменитых французских «квестостроителей» из Cryo («Домашний ПК», № 1–2, 2000), настолько она близка им по духу.

Искушенным «проходимцам» квестов загадки и головоломки «Дракулы» могут показаться слишком простыми, но это, на мой взгляд, не так уж и плохо. Даже новички, руководствуясь элементарной логикой, способны разобраться, где и как с пользой применить найденные по ходу дела предметы, однако по мере продвижения к цели уровень сложности пазлов повышается.

Отдельной похвалы заслуживают видеовставки. Команда талантливейших художников и аниматоров из Index сотворила настоящие шедевры компьютерной графики. На лицах собеседников видны все морщинки и поры, а мимика – просто великолепная. Добрых слов заслуживает и звуковой ряд – потрескивание половиц или покашливание хозяйки постоялого двора настолько реалистичны, что в первый раз мне показалось, что кашляет кто-то в моей комнате.

Ну что ж, на «потрясение основ» Dracula явно не претендует, никаких революций в игровом мире не устраивает, но при этом остается ладно скроенным, крепко сшитым и по-своему привлекательным интерактивным готическим романом.

Игра предоставлена компанией Index, www.indexplus.fr

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра





1. Кто из перечисленных ниже актеров–обладателей «Оскара» снимался в фильме Ф. Ф. Копполы «Дракула»?
а) Дастин Хоффман;
б) Джек Николсон; в) Энтони Хопкинс

2. От какого из блюд, входящих в данное меню, отказался бы Дракула?
а) жареные подосиновики;
б) пампушки с чесноком; в) луковый суп

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 мая 2000 г.**, будет разыгран подарок – диск **Dracula (Resurrection)**, предоставленный компанией **Index, www.indexplus.fr.**

Бросок из трехочковой зоны в корзину EA

Александр Птица

Предчувствую, что после прочтения данного текста многие ортодоксальные фаны спортивных симуляторов от Electronic Arts с горящим взором начнут крыть меня последними словами за то, что покусился на «святое». Но я на все сто уверен, что их главным аргументом будет фраза «Руки прочь от PC. Приставки – отстой, а игры для них – вдвойне отстой».

Ошибаетесь, господа. Порой маленькие жемчужинки даже для Game Boy (см. статью в этом номере) на несколько порядков играбельнее многих откровенно халтурных поделок для персоналки.



Но отправимся на баскетбольную площадку, которую выстроила Sega Sports, и глянем, чем там занимаются Шакил О'Нил, Карл Мэлоун и остальные звезды NBA. Общее впечатление от игры сходно с тем, что возникает, когда человеку в руки впервые попадает до блеска отполированный глянцевый журнал. Причем отполированный до такого блеска, что в нем вы увидите собственное отражение. Можно не говорить о том, что с потрясающей точностью воспроизведены площадки всех входящих в лигу команд. «Тактико-технические данные» игроков абсолютно точно соответствуют реальным, а опций в режиме самостоятельного создания «звезд NBA» столько, что на «изготовление» только одного из них уйдет ну никак не меньше пятнадцати минут, так как предусмотрено все, вплоть до татуировок.

Вдоволь попутешествовав по многочисленным меню настроек, определившись, что будете играть – одиночную встречу (Exhibition) или сезон (а может, и что-то другое), выставив режим arcade или simulation, вы попадете на площадку, и вот тут-то начнется самое главное. После обставленного по всем правилам представления игроков под «аккомпанемент» летающих «световых» логотипов хозяев площадки начинается ОНО. И вы никогда не спутаете по стилю игры и внешнему виду, скажем, гиганта-викинга Остертага и мастера зрелищных «слэмов» Патрика Эвинга. Реализм и красота движений powered by motion capture, вплоть до изменения выражений лиц, расцветают на площадках NBA 2K «в полный рост».

SEGA SPORTS NBA 2K

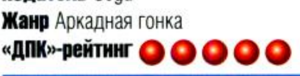
Название NBA 2K
Разработчик Visual Concepts
Издатель Sega Sports
Жанр спортивный симулятор
«ДПК»-рейтинг

Dreamcast

Я не буду утверждать, что в игре все идеально. Есть и некоторые незначительные неудобства в управлении, и небольшие баги графического характера, но факт, что NBA 2K для Sega Dreamcast нисколько не уступает культовой NBA Live 2000, для меня теперь не вызывает сомнений.

В конце концов, что важнее? Название игровой системы или сама игра? Так что, цитируя название соседнего обзора, повторю «Господа, вам шашечки или ехать?». ■

Вам шашечки или ехать?

Название Crazy Taxi
Разработчик AM3
Издатель Sega
Жанр Аркадная гонка
«ДПК»-рейтинг 



Громкость врубаем на максимум, первые мощные аккорды в исполнении Offspring и... понеслась, родимая!

Более безбашенную, замечательно нереалистичную, улетную, запредельную и захватывающую игру просто трудно себе представить. Аркада чистейшего розлива (это не удивительно, ибо «Безумное такси» приехало на Dreamcast с одноименного аркадного автомата) со всеми атрибутами жанра. Скорость, напор, невероятные каскадерские трюки, полнейшая неуязвимость средств передвижения. Водилы (четыре представителя этого славного племени), для которых не существует понятия «правила дорожного движения», и беспокойные пассажиры, способные выскочить из авто, мчащегося со скоростью 150 км/ч по перегруженному хайвею, и избежать при этом летального исхода.

Безумие как основополагающий принцип – это же прекрасно. Особенно, когда повседневная жизнь уже опостылела своей совершенной серостью, рутиной и квазинормальностью. Хочется чего-то из ряда вон выходящего...

Crazy Taxi – это сплошное безумие. Безумны пассажиры, голосующие не только стоя на вполне подходящих для этого занятия тротуарах, но и под водой, на крышах зданий и в других не совсем обычных местах. Безумны таксисты, с вашей помощью выделывающие такое, что полисменам впору хвататься за сердце и пить валидол. Безумно красивы и безумно громадны города, имеющиеся в игре в количестве двух штук и напоминающие некую гремучую смесь Сан-Франциско с Лос-Анджелесом. Безумно интерактивна среда, где под колесами вашего желтого лимузина с неизменными шашечками разлетятся во все стороны оказавшиеся некстати на пути баррикады ящиков, с грохотом покатятся телефонные будки, с криками разбегутся ни в чем не повинные пешеходы. Безумно увлекательны и азартны встроенные мини-игры, тренирующие навыки безумного вождения. И, наконец, безумна скорость (60 fps), с которой творятся все упомянутые выше веселые безобразия. ■







Геймерско-русский словарь

Часть четвертая, стратегическая

Роман Хархалис

Сленг компьютерных «стратегов» имеет одну особенность, отличающую его от говора геймеров других «специальностей». Значительную часть словаря занимают жаргонные наименования различных боевых единиц, а их в каждой игре десятки, если не сотни. Так что выражения, которыми перебрасываются между собой фанаты одной игры, часто могут быть непонятны любителям другой. Больше всего преуспели в деле создания своего диалекта «профессионалы» StarCraft – кто хоть раз слышал их речь, насыщенную «батонами», «собаками» и прочими подобными словечками, согласится со мной.

Сегодня мы постараемся выделить некую общую часть командно-тактического сленга, не зависящую от конкретной игры. К ней каждый из читателей сможет добавить названия войск, строений, тактических приемов, бытующие в кругу единомышленников. Или же придумать их самостоятельно – среди «стратегов» это приветствуется.

3D-RTS (сокр. от 3D Real Time Strategy – «трехмерная стратегия в реальном времени») – игра, в которой действие в реальном времени происходит на трехмерном ландшафте (или в космическом пространстве) с возможностью произвольного управления ракурсом обзора и масштабирования изображения.

Body count («подсчет тел») – в некоторых стратегиях вариант сетевой игры, при котором победитель определяется исключительно по количеству уничтоженных *юнитов* противника.

C&C – сокр. от Command&Conquer.

C&C-клон – клон Command&Conquer. Определение игры, повторяющей принципы геймплея *C&C* (действие в реальном времени, сбор и переработка ресурсов на поле боя, постройка *базы*, производство и апгрейд *юнитов*, научные исследования) и схожей с ней по внешнему виду.

Fog of war («туман войны») – обобщенное название ограничения видимости на тех участках *карты*, которые уже были разведаны, но в текущий момент не просматриваются дружественными *юнитами* или строениями. Обычно позволяет видеть элементы пейзажа, но закрывает вражеские и нейтральные войска.

FPS (сокр. от First Person Strategy – «стратегия с видом от первого лица») – игра, объединяющая элементы стратегического управления боевыми действиями (возможно, также производством и научными исследованиями) с непосредственным участием в них персонажа игрока. Основным способом обзора является вид «из глаз» этого персонажа.

Point and click («укажи и щелкни») – принцип управления *юнитами* в *RTS*, позволяющий отдавать все возможные команды исключительно с помощью мыши.

RPS (сокр. от Role Playing Strategy – «ролевая стратегия») – игра синтетического жанра, объединяющая элементы RPG и стратегии (как правило, *RTS*). Хотя официальное наименование появилось совсем недавно, игры в этом жанре существовали и ранее.

RTS (Real Time Strategy – «стратегия в реальном времени») – вид стратегических игр, в которых действие происходит непрерывно, без разделения на *ходы*.

Rush («стремительное движение», «бросок») – тактический прием в сетевой игре. Он состоит в том, что полученные в начале ресурсы сразу же тратятся на производство войск, которые немедленно атакуют противника, еще не успевшего подготовиться к обороне *базы*.

TBS (Turn-Based Strategy – «походовая стратегия») – вид стратегических игр, в которых противники поочередно выполняют свои *ходы*.

Wargame, воргейм («военная игра») – вид стратегических игр (обычно *TBS*), в которых моделируются масштабные боевые действия (как правило, на основе исторических событий), как можно точнее воссоздаются тактико-технические характеристики всех видов вооружения. Экономическая часть в большинстве таких продуктов упрощена или отсутствует.

База (в RTS) – комплекс производственных, научных, оборонительных и других сооружений, расположенных в непосредственной близости друг от друга, реже – участок *карты*, на котором они возводятся.

Бизнес-симулятор – *экономическая стратегия*, в которой моделируется управление предприятием в игровой среде, максимально точно имитирующей реальную рыночную экономику.

Гекс (сокр. от hexagonal – «шестиугольный») – участок игрового поля в форме шестиугольника. Применяется в классических настольных и компьютерных *TBS*, *wargame* и *RPG*.

Глобальная стратегия – игра, имитирующая управление государством (планетной системой, Галактикой и т. д.) и объединяющая в себе черты *экономической стратегии* и военной игры (последней часто в условной или упрощенной форме). Характеризуется наличием многочисленных способов достижения целей, как мирных, так и военных. Не содержит разделения на миссии.

Кампания (Campaign) – вариант однопользовательской игры, состоящий из серии логически связанных миссий, объединенных сквозной сюжетной линией.

Карта – пространство, в котором происходит действие в однопользовательской миссии или сетевой игре. Синоним термина «уровень» из общеигрового лексикона и сленга 3D-action.

Лейтенант – 1) специально оборудованный юнит (иногда обладающий улучшенным AI), используемый в качестве командира группы в *RTS*; 2) в некоторых стратегиях – человек-помощник, управляющий частью сил или выполняющий другие функции в сетевой игре.

Орден – в некоторых стратегиях и RPG – клубное объединение игроков, аналогичное клану в 3D-action.

Советник – в глобальных стратегиях – компьютерный персонаж, выполняющий рутинные операции по управлению территорией, войсковым формированием, отраслью экономики и т. д.

Тактический симулятор – игра, имитирующая управление боевыми действиями малого воинского подразделения. Ее основные черты – небольшое количество *юнитов*, наличие у них уникальных характеристик, ограниченное количество дополнительных войск, высокий уровень реализма. Может быть походовым или происходить в реальном времени.

Харвестер (harvester – «комбайн», «уборочная машина») – название машины–сборщика ресурсов в *C&C*. В последнее время стало нарицательным для этого класса *юнитов* почти во всех *RTS*.

Ход (turn) – этап *TBS*, во время которого игрок обдумывает и выполняет действия всеми имеющимися в его распоряжении *юнитами* или их частью. Может быть нелимитированным или ограниченным по времени.

Экономическая стратегия – игра, симулирующая управление компанией, организацией или государственной административной единицей, цели которой (добиться определенного уровня развития или положения на рынке, скопить заданную сумму капитала и т. д.) достигаются путем выполнения экономических и дипломатических операций – производства, купли-продажи, заключения сделок, контрактов. Военных действий в экономических стратегиях обычно нет.

Юнит (unit – «единица») – любая присутствующая в игре боевая или небоевая единица, принадлежащая одному из игроков или нейтральная, способная передвигаться и выполнять действия. ■

Мы продолжаем отвечать на вопросы читателей, поступающие к нам как по электронной, так и по обычной почте. Напоминаем, что наша редакция по-прежнему ждет от вас писем по адресу ask@itc.kiev.ua. Будем также рады, если вы поделитесь с остальными читателями «Домашнего ПК» собственным опытом преодоления трудностей, связанных с использованием компьютера.

Недавно я купил новый высококачественный монитор ADI GT 56 с особым покрытием. Придя домой, я его решил протереть. Взял носовой платок и начал круговыми движениями убирать пыль с поверхности экрана, после чего на нем остались царапины. Что можно сделать, и нельзя ли вернуть устройство по гарантии?

Леонид Дворянский

К сожалению, здесь можно только посочувствовать – гарантийный возврат в таких случаях не предусмотрен. Монитор хорош именно благодаря трубке Trinitron и «темному» антибликовому покрытию, которое улучшает качество изображения и рассеивает отражающийся от экрана свет, снижая, таким образом, нагрузку на глаза.

Покрытие это настолько чувствительное, что в руководстве пользователя особо оговорено: нельзя тереть, а также прикасаться к поверхности экрана острыми предметами либо абразивными материалами; протирать его следует сухой тканью, химические средства для очистки стекол применять нельзя!

Плотная ткань, кстати, тоже не подходит, так как находящиеся на ней частицы пыли все равно оставят царапины. Избавиться от жирных пятен поможет мыльная вода, в которой необходимо смочить стерильную вату либо в крайнем случае очень мягкую ткань. Лучше всего просто не прикасаться к монитору, тогда не возникнет необходимости возиться с «сияющими» отпечатками пальцев, а пыль можно снять и сухой ватой. ■

Почему различные операционные системы (Linux, Windows, DOS) не «видят» всего объема винчестера? Все тесты свидетельствуют о том, что диск в порядке, BIOS его объем определяет корректно. Система построена на базе чипсета INTEL TRITON 430VX, винчестер Seagate ST3850A. Параметры: 1648CYL – 16HEADS – 63SECT – 850,5 MB. При загрузке любой из вышеперечисленных операционных систем объем жесткого диска определяется как 811 MB.

С. Рожков, Киев

Во-первых, отметим, что при изменении емкости жестких дисков используются мегабайты (MB) и гигабайты (GB), причем приставки «мега-» и «гига-» не десятичные, а двоичные. 1 KB (килобайт) равен 2^{10} байт, соответственно 1 MB=2^{10} KB, а 1 GB=2^{10} MB. Поскольку 2^{10}=1024, что приблизительно равно 1000, то напрашивается упрощенный метод счета, при котором 1 MB принимается равным 10^6 байт, а 1 GB – 10^9 байт. Это вносит некоторую путаницу в определение реальной емкости носителя.

Большинство производителей жестких дисков считают, что 1 MB равен не 1024 × 1024 байт, а 1 млн. байт (соответственно, 1 GB – не 1024 × 1024 × × 1024 байт, а 1 млрд. байт). Поэтому если в документации указана емкость, например 405 MB, то в таком случае Explorer в Windows покажет объем всего 386 MB. По сути, это обычный маркетинговый ход, позволяющий производителям совершенно безболезненно для себя увеличить заявляемый объем устройства. С другой стороны, операционные системы определяют емкость жесткого диска по «реальной» системе подсчета, так что в данном случае доступный размер действительно равен 811 MB.

Во-вторых, возможна ситуация, при которой сборщик вашего ПК при форматировании винчестера указал объем меньше реального, в результате чего на жестком диске должен оставаться неотформатированный участок. Убедиться в этом можно с помощью утилиты Partition Magic, о которой более подробно рассказывается в ответе на другой вопрос. ■

Есть ли программы, с помощью которых можно было бы разбить на дополнительные разделы жесткий диск, не форматируя его?

Андрей Загоруйко, Буча.

У меня на компьютере установлены Windows 95 и 98. Как сделать так, чтобы они работали корректно?

Павел С., Киев.

Я преобразовал свой жесткий диск в FAT32. Как мне вернуть все обратно, т. е. возвратиться к FAT16?

Александр Гиндя, Киев
Сергей Злотников, Киев

С этими и подобными задачами лучше всего справится программа Partition Magic от PowerQuest, пробную версию которой можно загрузить по адресу *www.powerquest.com/partitionmagic/index.html*. Она позволяет прямо «на лету», не нарушая целостности данных, добавлять, удалять и перемещать разделы, конвертировать имеющуюся файловую систему в FAT16, FAT32, NTFS, HPFS и даже Linux Ext2 и многое другое.

Заметим, что для большинства операций необходимо соблюдение некоторых условий. Например, создание нового раздела потребует определенного свободного пространства на диске; для объединения двух разделов в один какой-то из них придется освободить и т. д.

Для «мирного сосуществования» двух операционных систем на одном ПК необходимо воспользоваться утилитой BootMagic, входящей в состав Partition Magic. Она позволит загружаться с одного из двух системных дисков, причем второй не будет виден вообще. Нужно отметить, что файловая система такого жесткого диска должна быть FAT16, так как после первого обращения Windows 98 к диску FAT32 операционная система Windows 95 работать с ним уже не сможет. ■

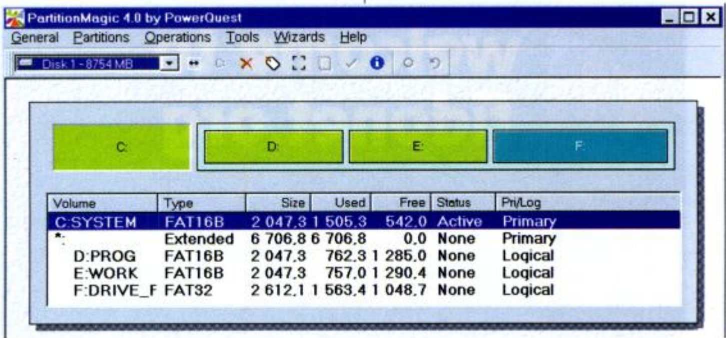
Мой жесткий диск (Quantum Fireball 6,4 CR) во время работы громко трещит. Почему так происходит, и как избавиться от этого звука?

О. О. Терех, Львов

Шум от компьютера, особенно в домашних условиях, является действительно серьезной проблемой. Треск винчестера – один из наиболее громких звуков, издаваемых ПК. Связан он с работой привода, осуществляющего позиционирование головок. Вибрация от работы этого механизма передается металлическому корпусу, в котором находится винчестер, а тот служит отличным резонатором и усиливает звук. Исходя из этого, уменьшение шума напрямую связано со снижением количества обращений к диску и минимизацией перемещений головки по всей его поверхности. Для первого будет полезным увеличение объема оперативной памяти – именно использование виртуальной памяти является причиной большинства обращений к винчестеру и снижения производительности ПК. Для второго – частая дефрагментация.

Теперь о механических средствах защиты. По возможности между карманом для жесткого диска и самим устройством следует проложить тонкие резиновые прокладки. Возможно, карман для этого придется слегка разогнуть. Это снизит передачу вибрации, а значит, и резонанс корпуса. Закладывать винчестер звукоизоляционным материалом нельзя – он выйдет из строя в связи с перегревом.

В принципе, на сегодняшний день все производители продвигают концепцию low-cost low-noise (дешевле и тише), так что с появлением новых моделей проблема отпадет сама собой. ■



Расскажите, пожалуйста, как попасть в сеть Fido.

Александр Гиндюк, Киев

При подключении к FidoNet необходимо отдавать себе отчет в том, что это сугубо любительская сеть, т. е. построенная не на коммерческих, а на общественных началах. Фактически она зиждется на энтузиазме и оборудовании людей, для которых FidoNet – прежде всего хобби и средство общения с друзьями и единомышленниками. Стать членом Fido и получить доступ к ее информационным ресурсам и конференциям можно лишь по рекомендации. Ваш друг или, по крайней мере, хороший знакомый должен представить вас владельцу одного из «нодов» – узлов доступа.

Затем необходимо выполнение некоторых технических условий, как, например, определенная минимальная скорость передачи данных, которую обязан поддерживать ваш модем. Кроме того, вы должны иметь практические навыки работы в режиме прямого соединения с удаленным dial-up-сервером, а также владеть соответствующим программным обеспечением. Здесь пригодится умение обращаться с BBS (Bulletin Board System) – серверами, открытыми для всех. Дозвонившись до них, можно подключиться и получить доступ к файловым архивам и форумам. Помимо всего прочего, вы найдете там важнейшую информацию по правилам поведения (или policy) в FidoNet, программному обеспечению и другим интересующим вас вопросам, а также загрузите необходимые программы.

Найти номера телефонов BBS в Киеве и других городах Украины можно с помощью поисковой странички *www.fidonews.org/findabbs/*. И только получив соответствующие знания и навыки, следует подавать запрос на членство в FidoNet. Дополнительную информацию по вопросам, касающимся FidoNet, вы найдете по адресу www.fidonet.org. ■



Я собираюсь приобрести компьютер следующей конфигурации: Celeron 500 MHz, 64 MB ОЗУ, HDD 8,4 GB, 40x CD-ROM, монитор 15". Однако я никак не могу определиться с видеокартой. Мне нужен видеоадаптер, быстродействия которого вполне хватило бы для современных игр.

Алексей Гуцаленко, Киев

Надо сказать, что ваш выбор игровой системы хорошо сбалансирован в плане соотношения цены и производительности. Как человеку экономному, но требовательному к быстродействию, мы можем порекомендовать видеокарты на базе чипсетов Velocity или Riva TNT2 M64 с 8 или 16 MB памяти. Кстати, для того чтобы Velocity 100 работала на полную мощность, необходимо произвести небольшой «тюнинг», описанный в апрельском номере «Домашнего ПК» в статье «Справочник по настройке 3D-акселератора».

Для монитора с диагональю 15" оптимальным разрешением для игр является 800 × 600, а оба этих акселератора в таком режиме показывают приличную производительность, и объема видеопамяти вполне хватает (при нормальной детализации текстур). Максимальное быстродействие данная система демонстрирует с видеокартой уровня TNT2 Ultra, но такой вариант обойдется вам дороже примерно на $80, которые лучше потратить на увеличение оперативной памяти. Именно ее объем наиболее критичен для современных игр, причем 64 MB сейчас уже бывает недостаточно. С другой стороны, невысокую производительность младшей модели 3D-акселератора всегда можно компенсировать снижением разрешения, например до 640 × 480, либо регулировкой параметров качества изображения, о которых также рассказано в вышеупомянутой статье. ■

Конфигурация моей системы: Celeron 466, 64 MB, 10,2 GB HDD, Matrox G40016 MB, материнская плата PC Partner на базе VIA Apollo Pro+. Установлены: ОС Windows 98 (лицензионная), все драйверы материнской платы, видеокарты, звуковой карты с прилагаемых CD-дисков. В авиасимуляторах и других играх скорость низкая: 18–20 кадров/с. Почему, ведь это хорошая, даже по нынешним меркам, игровая машина? Может быть, слабое звено моего компьютера – материнская плата?

Андрей Бердичевский, Тернополь

В данной конфигурации на производительность отдельных компонентов и всей системы в целом существенное влияние оказывает качество драйверов видеокарты и материнской платы. Для увеличения быстродействия в играх Matrox предлагает «турбо»-версии драйверов для G400, доступные по адресу *www.matrox.com/mga/drivers/home.htm*. Там же находится свежая версия BIOS для Matrox G400 – ее обновление в данном случае может решить проблему совместимости графического чипа с чипсетом материнской платы. С этой же целью следует обновить и BIOS материнской платы, который можно найти на *www.pcpartner.com.hk/bios/viabios.htm#pro+*. Драйверы для VIA Apollo Pro+ располагаются по адресу *www.via.com.tw/drivers/index.htm*. Мы рекомендуем воспользоваться версией VIA 4-in-1 Driver 4.17 как самой «быстрой», несмотря на то что есть более свежая модификация – 4.20. О процедуре прошивки новой версии BIOS можно узнать из статьи «Все, что полезно знать о BIOS» в этом номере.

Самым же действенным способом превращения вашей машины в более мощную является замена материнской платы на другую, построенную на базе чипсета Intel 440BX. Это наиболее производительная платформа для процессоров от Intel, что особенно проявляется в работе с памятью и с AGP-видеокартами. Кроме того, имея Windows 98, не придется устанавливать и обновлять какие-либо драйверы, касающиеся функционирования такой материнской платы. ■

У меня проблема с выводом цветных фотографий на принтере Stylus Color 600. На распечатках через все изображение проходят красные линии шириной около 1 мм, расстояние между ними – 1 см. Принтер печатает, потом замирает на мгновение, потом опять продолжает работу. Я думаю, что эти дефекты возникают вследствие «остановок» печати, но, может быть, причина в другом?

Елена Литвинова, Киев

Частые остановки во время печати связаны не только с принтером (у которого в данном случае «виноват» малый размер буфера), но и с самим ПК. Рекомендуем увеличить объем оперативной памяти, а также экономнее использовать системные ресурсы – не открывать несколько приложений сразу. Однако причина появления полос к задержкам печати отношения не имеет.

Прежде всего откалибруйте головку с помощью утилиты *Print Head Alignment*, которая находится в разделе *Utility* настроек принтера. Заметим, что для сохранения калибровки его необходимо правильно отключать – только с помощью кнопки *Power* на панели устройства. Возможно также, что вы используете драйвер другой модели струйного принтера Epson. В этом случае установите соответствующее ПО.

Другими причинами появления полос на распечатке могут быть следующие (согласно *support.epson.com/troubleshooting.html*): неподходящий тип бумаги; неправильное положение рычага, задающего ее толщину; конфликт с драйвером видеоплаты. Чтобы проверить последний вариант, необходимо сменить «родной» драйвер видеоадаптера на стандартный от Microsoft и сделать пробную распечатку. Стоит также проверить правильность установок, относящихся к типу используемой бумаги и к разрешающей способности. Опция *MicroWeave* должна быть активирована. В конце концов, похожие артефакты возникают в связи с забитыми соплами печатающей головки. Если на тестовой копии есть полосы, необходимо произвести процедуру прочистки сопел (один или несколько циклов) для черного и цветного картриджей. ■

«мягкая война»?



ЗАКОН СДЕЛАЕТ ЕЕ ЖЕСТКОЙ!